Roland®

GENERAL midi2

Fantom-S
Fantom-S88

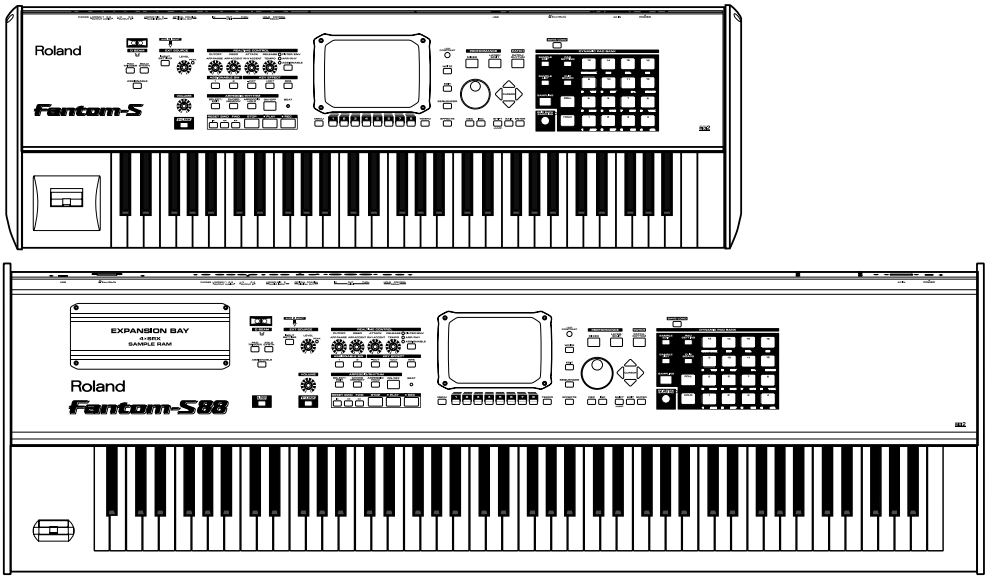
GUIA DE INICIO RAPIDO

Gracias y enhorabuena por su elección del Roland ***Fantom-S*** / ***Fantom-S88*** .

Antes de usar esta unidad lea cuidadosamente las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (Manual de instrucciones p. 2), "USO SEGURO DE LA UNIDAD" (Manual de instrucciones p. 3) y "NOTAS IMPORTANTES" (Manual de instruciones p. 4). Éstas secciones proporcionan información importante respecto al uso adecuado de la unidad. Además, para asegurarse de haber adquirido un buen conocimiento de todas las prestaciones de su nueva unidad debe leer todos los manuales, conservarlos y tenerlos a mano como referencia y ayuda.

Cómo leer este manual

El Fantom-S viene con cuatro manuales: Inicio rápido, Manual de instrucciones y Lista de parámetros. El manual que está leyendo, Inicio rápido, ofrece una introducción básica al Fantom-S y da sencillas explicaciones permitiendo al iniciado experimentar rapidamente muchas de las excitantes prestaciones del Fantom-S. Mientras lea, le recomendamos ir realizando en su Fantom-S las operaciones descritas. Para obtener explicaciones más detalladas y usos más avanzados lea le Manual de instrucciones. La Lista de parámetros y sonidos además de éstos contiene información sobre la implementación MIDI del Fantom-S. Este manual de instrucciones se aplica al Fantom-S y al Fantom-S88. El manual usa el término "Fantom-S" para indicar ambos modelos. Si tiene el Fantom-S88, lea "Fantom-S" como si se refirese a su "Fantom-S88."



Copyright © 2003 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida de forma alguna sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

Contenidos

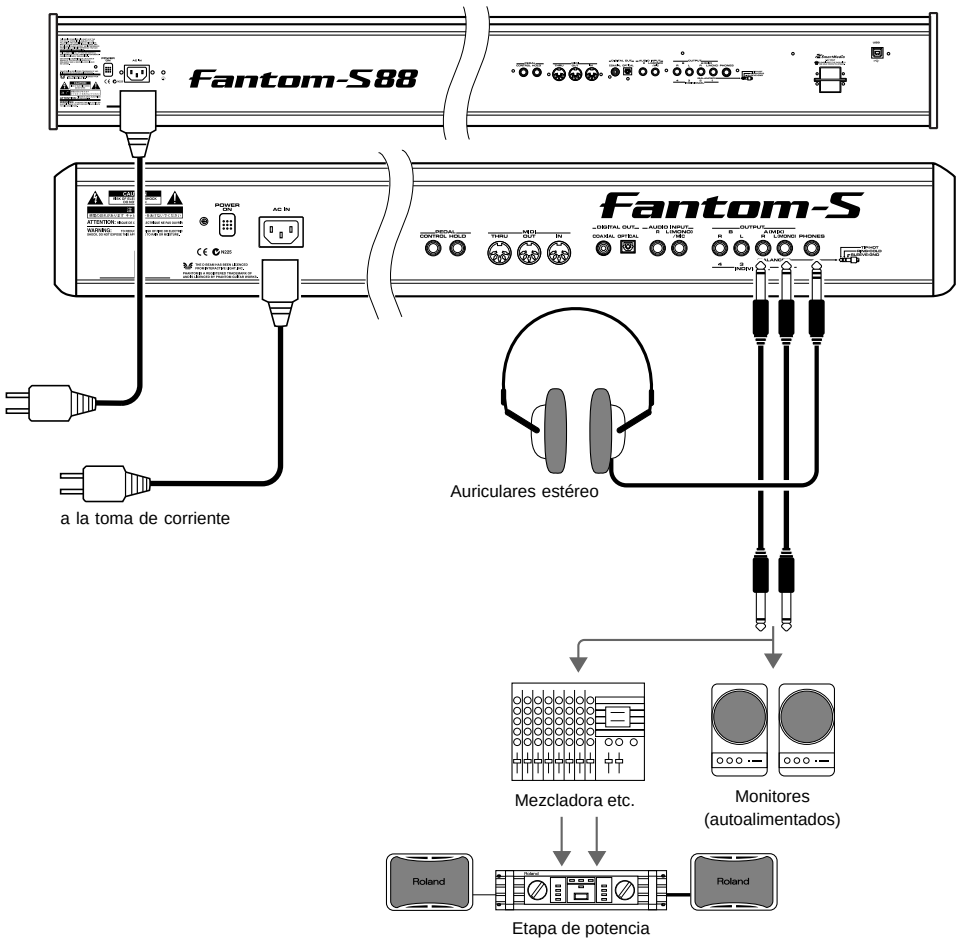
Preparación 3
Conectar un amplificador y un sistema de altavoces 3
Colocar el Fantom-S88 en un soporte (Para el usuarios del Fantom-S88) 4
Encender 4
Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast) 5
Apagar 5
Escuchar la canción de demostración 6
Probar los sonidos 7
Tocar los sonidos 7
Seleccionar los patches por categorias 8
Seleccionar los patches por grupos 9
Escuchar los patches con frases (Phrase Preview) 10
Cambiar los ajustes de patch 10
Tocar sonidos de percusión con los pads (Rhythm Set) 11
Cambiar los ajustes de set de ritmo 12
Superponer dos o más patches (Layer) 12
Cambiar los ajutes de performance 13
Dividir el teclado para tocar en modo Ensemble (Split) 13
Cambiar los ajustes de performance 14
Probar las diferentes prestaciones de performance 15
Mover la mano sobre el controlador D Beam para aplicar efectos (D Beam Controller) 15
Cambiar los ajustes del controlador D Beam 16
Usar potenciómetros y botones para modificar el sonido en tiempo real (Realtime Controller) 17
Cambiar los ajustes de control a tiempo real 19
Tocar arpegios(función Arpeggio/Rhythm) 20
Cambiar los ajustes de Arpeggio 21
Tocar ritmos mientras se reproduce un patrón de ritmo 22
Cambiar los ajustes del grupo de ritmos 23
Otras prestaciones de performance 25
Velocity/Aftertouch 25
Palanca Pitch Bend/Modulation 25
Cambio de octava (Oct) 25
Pedal Hold 25
Pedal Control 26
Trasponer (Trans) 26
Usar la función RPS 27
Muestrear la última frase interpretada (Skip Back Sampling) 29
Asignar una muestra a un pad (Assign to Pad) 30
Crear una canción 31
Borrar una canción de la memoria interna (Song Clear) 32
Seleccionar una performance 33
Seleccionar una parte 34
Asignar una frase de voz a una parte como un patch 35
Asignar la muestra seleccionada a una parte como un patch (Assign to Keyboard) 36
Grabar la parte rítmica 38
Seleccionar la parte a grabar 38
Seleccionar el método de grabación 38
Interpretar y grabar la parte rítmica 39
Grabar la parte del bajo 42
Grabar la parte del piano 43
Grabar la parte de voz 44
Mezclar en la pantalla MIXER 45
Hacer un bucle con la canción 45
Realizar ajustes leves en la pantalla MIXER 46
Usar efectos 48
Activar y desactivar los efectos 48
Editar los parámetros de los efectos 49
Salvar la canción que ha grabado 50

Preparación

Conectar un ampli y un sistema de altavoces

Como el Fantom-S no tiene ni amplis ni altavoces, necesitará conectarlo a un equipo de audio como un ampli de teclado, un sistema de amplificación, un estéreo o usar auriculares para escuchar su sonido.

1. ***Antes de conectar nada, asegúrese de haber desenchufado todo el equipo.***
2. ***Conecte una punta del cable de corriente incluido al Fantom y la otra punta en una poma de corriente.***
3. ***Conecte el Fantom-S a su sistema de audio tal y como se muestra en el diagrama.***



Use cables audio para conectar equipamiento como amplis o altavoces. Si está usando auriculares conéctelos a PHONES.

NOTE
Para prevenir errores y daños a los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volúmen al mínimo y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

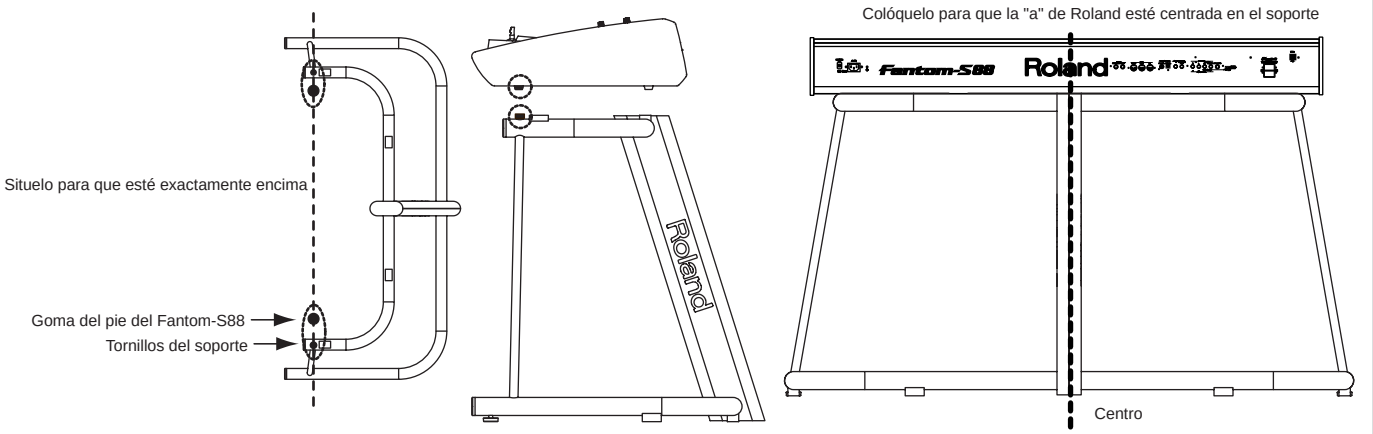
HINT
Para disfrutar completamente de la experiencia del sonido del Fantom-S, recomendamos usar un sistema de amplificación estéreo. De todas formas, si usted está usando un equipo mono, asegúrese de realizar sus conexiones en OUTPUT A (MIX) en la conexión L (MONO).

NOTE
Los cables audio no están incluidos con el Fantom-S. Tendrá que adquirirlos..

Para más detalles de cómo instalar la tarjeta Wave Expansion (a la venta por separado) léase “Instalar la tarjeta Wave Expansion” (Manual de instruciónes p. 203).

Colocar el soporte para el Fantom-S88 (para usuarios del Fantom-S88)

Si quiere colocar el Fantom-S88 en un soporte, le recomendamos que use el Roland KS-17. Colóque el instrumento tal y como se muestra seguidamente.



Encender

** Una vez completadas las conexiones (página anterior), encienda sus dispositivos en el orden especificado. Si los enciende en un orden incorrecto puede causar errores y daños a los atavoces u otros dispositivos.*

NOTE

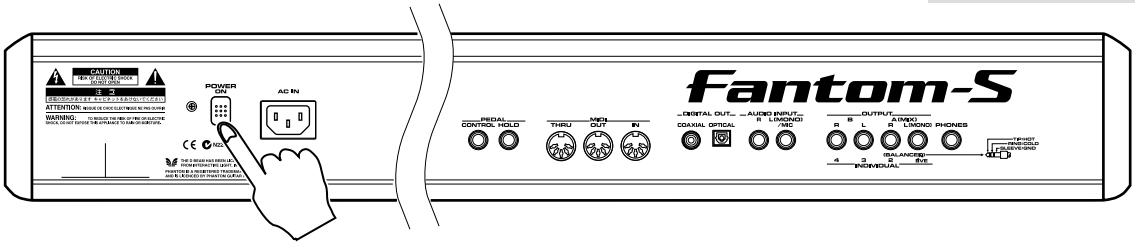
Para asegurarse del buen funcionamiento de la palanca pitch bend no la toque mientras el Fantom-S se está encendiendo

Do not touch!

1. ***Antes de encender el Fantom tenga dos cuestiones en consideración:***

- ¿Están todos los dispositivos perifericos conectados correctamente?
- ¿Están al mínimo los controles de volúmen de todos los dispositivos?

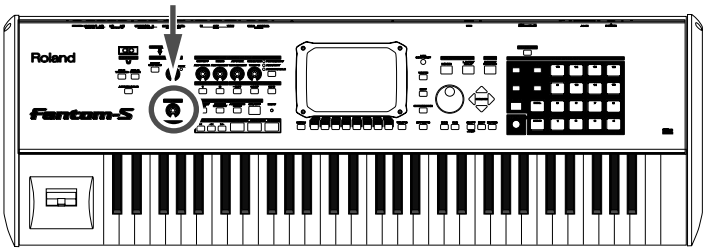
2. ***Encienda el interruptor POWER ON situado en el panel trasero del Fantom-S.***



** Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Requiere un breve intervalo de tiempo (unos segundos) después de encender para poder funcionar con normalidad.*

3. ***Encienda todos los amplificadores o altavoces conectados.***

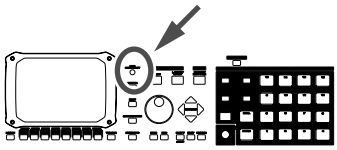
4. ***Toque el teclado del Fantom-S aumentando gradualmente el volúmen de éste y después el de los amplis o altavoces conectados hasta obtener el nivel deseado.***



NOTE
Tenga cuidado de no subir el volumen excesivamente para evitar daños a los altavoces o a sus oidos.

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD Contrast)

Los caracteres en la pantalla pueden ser difíciles de ver al encender el Fantom-S o después de su uso prolongado. El ángulo de visión y la iluminación pueden también afectar la apariencia de la pantalla. En estas situaciones puede girar el potenciómetro CONTRAST (situado en el panel trasero) para ajustar el contraste de la pantalla.



Apagar

1. ***Antes de apagar tenga en consideración dos cosas:***
   - ¿Está al mínimo el volúmen de todos los dispositivos?
   - ¿Ha guardado todos los sonidos u otros datos que creó con el Fantom-S?

2. ***Apague todos los dispositivos de audio conectados.***

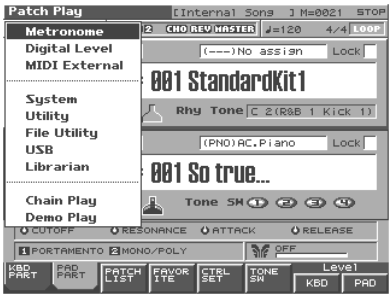
3. ***Apague el Fantom-S con el interruptor POWER ON.***

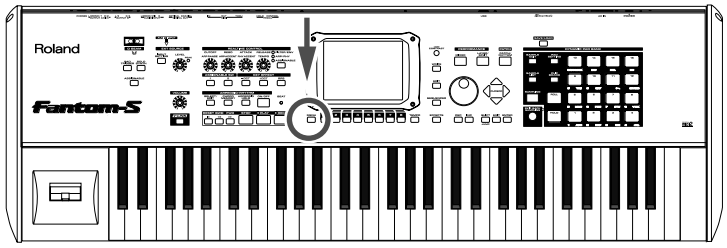
Escuchar la canción de demostración

El Fantom-S contiene una canción de demostración (“demo”) que puede escuchar usando la prestación Fantom-S’s Demo Play. La demo le introducirá en los excepcionales efectos y sonidos del Fantom-S.

1. ***Pulse [MENU].***

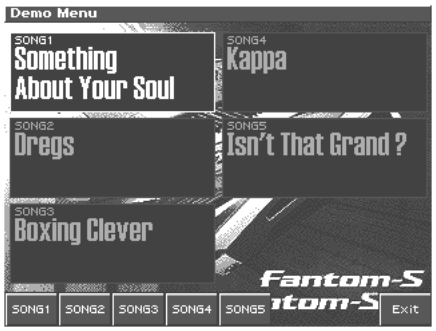
Aparece el menú desplegable.

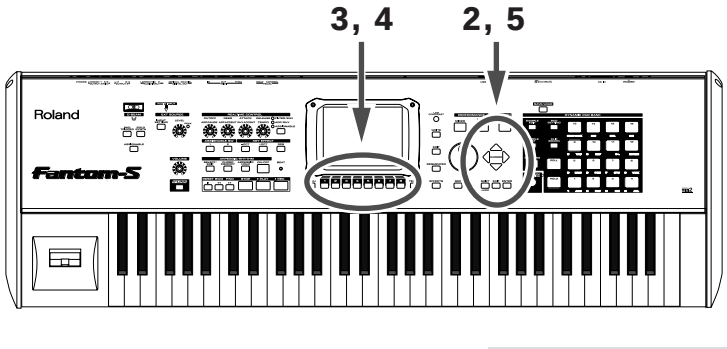




2. ***Pulse ▼ para seleccionar “Demo Play” y pulse [ENTER].***

Hay cuatro canciónes de demostración.





3. ***Pulse [1 (SONG1)]–[5 (SONG5)] para comenzar la reproducción de la demo.***

La reproducción se detendrá automaticamente cuando termine la canción.

	Títulos de las demos	*Compositores*	*Copyright*
1	Something About Your Soul	Shinichiro Mu-rayama	©Roland Corporation
2	Dregs	Roland US	©Roland Corporation
3	Boxing Clever	MJ Cole	©BMG Music Publishing
4	Kappa	Roland US	©Roland Corporation
5	Isn't That Grand?	Scott Wilkie	©2003 Scott Wilkie Media (SCAP)

4. ***Pulse [8 (Exit)] para volver a la pantalla Demo Menu.***

5. ***Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.***

NOTE

Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para otros propósitos que no sean privados son una violación regulada por la leguislación.

NOTE

No se enviarán los datos de la música reproducida por las salidas MIDI OUT.

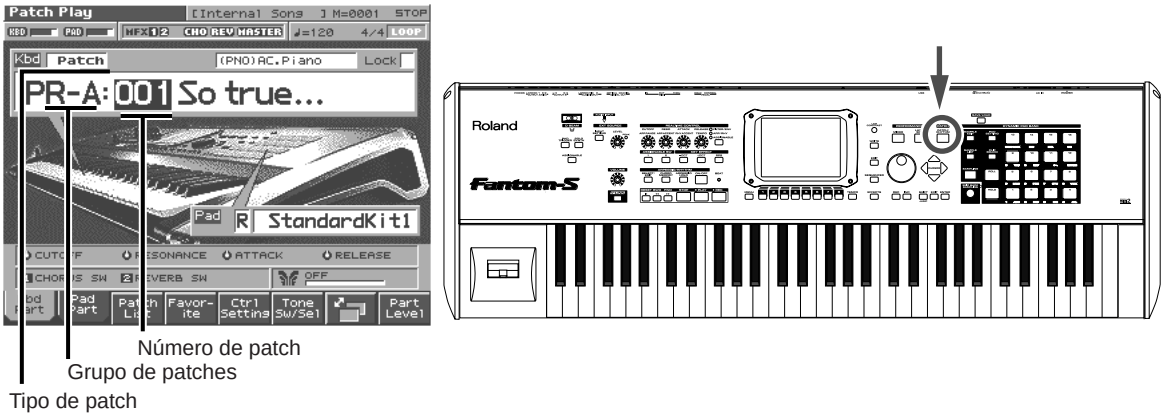
Probar los sonidos

Probar los sonidos

El Fantom-S viene con una amplia gama de sonidos incorporados incluyendo los denominados ***patches***. Vamos a seleccionar unos pocos patches para hacernos una idea de la variedad de sonidos disponibles en el Fantom-S.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM].***

Aparece la pantalla Patch Play.
En el Fantom-S puede reproducir patches y sets de ritmo desde el teclado y los pads.
Toque el teclado y los pads para oir el sonido.
En Fantom-S una "parte" es algo a lo que se asigna un patch o un set de ritmo. El modo Patch tiene dos partes la partes ***Keyboard part*** y ***Pad part*** y puede asignar un patch o un set de ritmos a cada una de estas partes.



2. ***Para seleccionar la parte del teclado pulse [1 (Kbd Part)].***

3. ***Para seleccionar la parte del patch pulse [2 (Pad Part)].***

4. ***Si quiere cambiar el patch de la parte del teclado por otro, pulse [1 (Kbd Part)] para mover el cursor al nº de patch y gire el dial VALUE o pulse [INC] [DEC].***

Cuando el nº de patch está iluminado puede seleccionar un patch. Cuando el grupo de patch está iluminado puede seleccionar un grupo. En el Fantom-S los patches están organizados en cinco grupos; user, preset, GM, card y tarjeta expansion. Use ◀ ▶ para mover el cursor iluminado.

5. ***Si quiere cambiar el patch de la parte de los Pad pulse [2 (Pad Part)] para mover el cursor al nº de patch y gire el dial VALUE o use [INC] y [DEC].***

6. ***Para alternar el uso de un patch o un set de ritmo, use [CURSOR] para mover el cursor hasta el tipo de patch y entonces use [INC] y [DEC] para seleccionar (Patch) o (Rhythm).***

HINT

¿Qué es un Patch? Los patches son la configuración básica de los sonidos que toca durante la interpretación. Cada patch puede ser configurado combinando hasta cuatro Tones.

HINT

¿Qué es un Tone? En el Fantom-S los tones son las unidades de sonido más pequeñas. De todas formas, no se puede tocoar un tone por si mismo. El patch es la unidad de sonido que puede ser tocada y los tones son los elementos básicos para construir un patch.

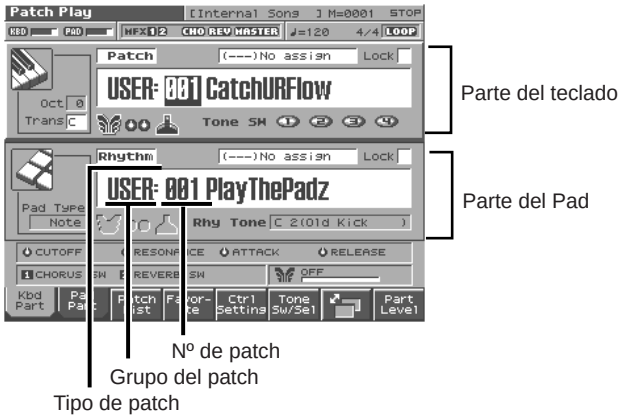
Para más información sobre los patches de fábrica y los sets de ritmo, léase la Lista de patches y la de sets de ritmo".

NOTE

Los patches y los sets de ritmo XP-A–D pueden seleccionarse sólo si se ha instalado una tarjeta Wave Expansion (a la venta por separado) en la ranura correspondiente.

7. ***Pulse [7] para cambiar la pantalla Patch Play.***
Esta pantalla muestra simultaneamente los valores de las partes de teclado y de Pad.

Puede usar [CURSOR] para mover el cursor hasta un parámetro y girar el dial VALUE o usar [INC] y [DEC] para seleccionar el tipo de patch, el grupo o el nº desde esta misma pantalla.



Seleccionar patches por categoria

Puede seleccionar rápidamente cualquier patch seleccionado primero el tipo de patch que está buscando.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

2. ***Pulse [1 (Kbd Part)] para seleccionar la parte del teclado.***

3. ***Pulse [3 (Patch List)].***

Aparece la ventana Patch List.

4. ***Asegúrese de que [6 (Categ)] esté marcada (*4*).***

La pantalla muestra una lista de patches organizadas por categoria.

NOTE
Las pantallas impresas en este manual están basadas en los valores de fábrica. De todas formas tenga en cuenta que en algunos casos pueden diferir de los valores de fabrica reales.

Para más detalles sobre las categorias que puede seleccionar, léase el manual de instrucciones (p. 30).

5. ***Pulse [1 (↑)] o [2 (↓´)] para seleecionar las categorias.***

La ventana Patch List muestra una lista de patches encada categoria.

6. ***Pulse ▲ o ▼ para seleccionar un patch.***

Reproduzca el patch para oir como suena.

7. ***Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Patch List.***

Seleccionar patches por grupos

Puede ver un grupo de patches y seleccionar uno del grupo.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

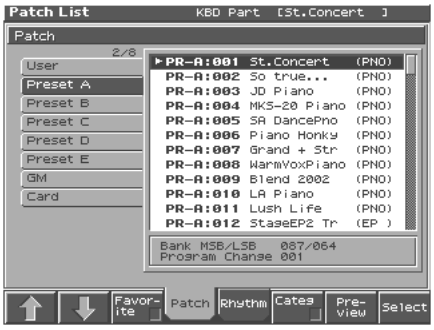
2. ***Pulse [1 (Kbd Part)] para seleccionar la parte del teclado.***

3. ***Pulse [3 (Patch List)].***

La ventana Patch List aparece.

4. ***Pulse [6 (Categ)] para quitar la marca (4)***

La lista mostrará los grupos de patches.



5. ***Para seleccionar un grupo diferente pulse [1 (↑)] o [2 (↓´)].***

6. ***Use ▲ o ▼ para seleccionar un patch.***

Cuando haya realizado su selección toque el teclado para oir el patch.

7. ***Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Patch List.***

HINT

By pressing [7 (Preview)] you can audition the sound of the patch being played by a preset phrase suitable for each type of patch (Phrase Preview function) (p. 10).

HINT

Pulsando [7 (Preview)] puede oir el sonido del patch reproduciéndose mediante una frase preasignada adecuada a cada tipo de patch (función Phrase Preview) (p. 10).

Escuchar patches con frases (Phrase Preview)

El Fantom-S le permite pre-escuchar un patch mediante una frase musical corta apropiada al patch.

1. ***Acceda a la ventana Patch List (p. 8)***

2. ***Pulse y mantenga apretado [7 (Preview)].***

El patch seleccionado reproduce una frase corta.

3. ***Levante el dedo de [7 (Preview)] para detener la reproducción de la frase.***

4. ***Para seleccionar un patch diferente pulse ▲ o ▼.***

5. ***Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Patch List.***

Cambiar los valores del patch

Para detalles de los valores más importantes de un patch, léase las siguientes páginas del Manual de instrucciones.

- Cambiar como suena un tono de un patch → (Manual de instrucciones; p. 46)
- Ajustar el tono de un tone → (Manual de instrucciones; p. 49)
- Usar el filtro para cambiar el brillos del sonido del tone → (Manual de instrucciones; p. 50)
- Ajustar el volúmen de un patch → (Manual de instrucciones; p. 53)
- Aplicar modulación al sonido → (Manual de instrucciones; p. 56)
- Aplicar efectos a un patch → (Manual de instrucciones; p. 175)
- Guardar un patch que ha modificado → (Manual de instrucciones; p. 42)

HINT

¿Qué es un Tone? En el Fantom-S los tones son las unidades de sonido más pequeñas. De todas formas, no se puede tocoar un tone por si mismo. El patch es la unidad de sonido que puede ser tocada y los tones son los elementos básicos para construir un patch.

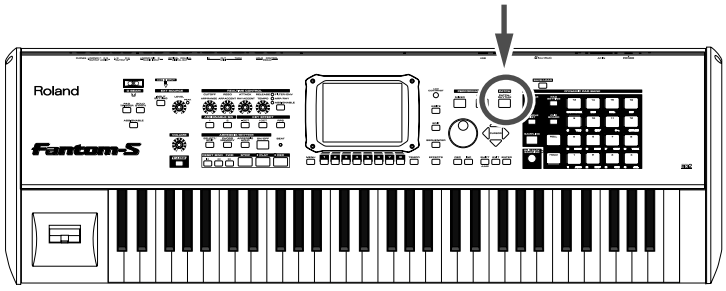
Tocar sonidos de percusión con el Pad (Rhythm Set)

El Fantom-S tiene sets de ritmo que contienen una variedad de instrumentos de percusión y efectos de sonido especiales. De la misma forma que para los patches, los sets de ritmo pueden reproducirse desde el teclado o los pads. He aquí como tocar los sonidos de un set de ritmo.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

2. ***Pulse [2 (Pad Part)] para seleccionar una parte de Pad.***

Asegúrese de que un set de ritmo está asignado a una parte del pad.
Si no hay asignado ningún set de ritmo, use [CURSOR] para mover el cursor hasta el tipo de parte y pulse [DEC] para asignar "Patch" a "Rhythm."
Use [CURSOR] para mover el cursor al grupo del set de rimos o el nº del set y gire el dial VALUE o [INC] y [DEC] para realizar la selección.



3. ***Toque los pads para oir los sonidos de los instrumentos de percusión.***

4. ***Pulse diferentes pads para oir todos los intrumentos del set.***

5. ***Para seleccionar otro set de ritmo gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC].***

Cuando el grupo del set de ritmo está iluminado puede seleccionar un grupo nuevo de sets.

Pulse ◀ para mover el cursor iluminado y gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC]
Cuando el nº del set está iluminado, puede seleccionar un set de ritmo. Los sets de ritmo del Fantom-S están organizados en cinco grupos: User, Preset, GM, Card y tarjeta Expansion. Use ◀ ▶ para mover el cursor iluminado.

** También puede asignar un set de ritmo a la parte Pad. Para cambiar entre un patch y un set de ritmo use [CURSOR] para ir hasta el tipo de patch y gire el dial VALUE o use [INC] y [DEC] para seleccionar (Patch) o (Rhythm).*

Tocar instrumentos de percusión desde el teclado

1. ***Pulse desde la pantalla Patch Play [1 (Kbd Part)] para seleccionar la parte del teclado.***
2. ***Use [CURSOR] para mover el cursor hasta "Patch".***
3. ***Gire el dial VALUE o pulse [INC] para seleccionar "Rhythm".***

Toque el teclado. Sonarán diferentes instrumentos de percusión según la tecla que esté tocando.

HINT
Si pulsa [7], puede cambiar la pantalla Patch Play.

Para más informaición sobre los sets de ritmo predefinidos léase la Lista de sets de ritmo (Parameter List).

NOTE
Los sets de ritmo XP-A–D sólo pueden seleccionarse si hay instalada una tarjeta Wave Expansion (a la venta por separado) en su ranura correspondiente (Manual de instrucciones; p. 203.

Cambiar los valores de un set de ritmo

Para más detalles de como ajustar los valores más importantes de un set de ritmo, léase las páginas siguientes del Manual de instrucciones.

- Cambiar como suena un tone de ritmo → (Manual de instrucciones; p. 70)
- Ajustar el pitch de un tone de ritmo → (Manual de instrucciones; p. 71)
- Usar el filtro para modificar el brillo de un tone → (Manual de instrucciones; p. 72)
- Ajustar el volúmen de un set de ritmo → (Manual de instrucciones; p. 73)
- Aplicar efectos a un set de ritmo → (Manual de instrucciones; p. 184)
- Salvar un set de ritmo con los cambios que ha realizado → (Manual de instrucciones; p. 66)

HINT

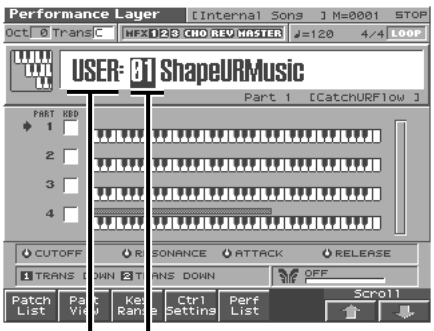
¿Qué es un Tone? En el Fantom-S los tones son las unidades de sonido más pequeñas. De todas formas, no se puede tocoar un tone por si mismo. El patch es la unidad de sonido que puede ser tocada y los tones son los elementos básicos para construir un patch.

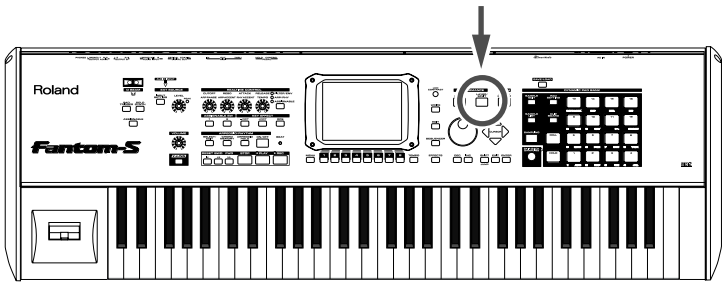
Superponer dos o más patches (Layer)

Cuando quiera reproducir varios patcchs o sets de ritmo a la vez, use ***performance***. En el modo Performance, puede reproducir hasta 16 patches o sets de ritmo diferentes simultaneamente. Una performance en la que dos o más patches se reproducen juntos se denomina ***layer***.
Vamos a seleccionar la performance "PRST: 61 Piano&Str," que superpone dos patches.

1. ***Pulse [LAYER/SPLIT].***

Aparece la pantalla Performance Layer.





Nº de Performance
Grupo de la Performance

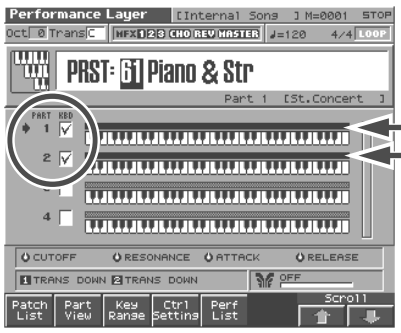
2. ***Pulse [CURSOR] para mover el cursor hasta el grupo de la Performance.***

3. ***Gire el dial VAULUE o use [DEC]/[INC] para seleccionar "PRST."***

4. ***Pulse ▶ para mover el curso hasta el nº de la performance.***

5. ***Gire el dial VALUE o use [DEC]/[INC] para escoger el "61."***

La Performance "PRST: 61 Piano&Str" está ahora seleccionada.



Rango de teclas

Las partes que tienen marcado "KBD" con un (4) en la pantalla, serán las que sonarán.

La parte indicada con ◆ es la que está seleccionada y sonará sin tener en cuenta el ajuste del interruptor del teclado.

La barra situada sobre el teclado en cada parte indica el rango de notas que sonarán.

HINT

¿Qué es una performance?
Una performance tiene un patch o un set de ritmo asignado a cada una de las 16 partes y puede manejar simultaneamente 16 sonidos. El Fantom-S tiene dos pantallas de performance; una pantalla Layer (pulse [LAYER/SPLIT]) y una pantalla Mixer (pulse [MIXER]). Use la pantalla Layer si quiere tocar dos o más patches juntos (Layer) o (Split) si quiere tocar los patches en áreas diferentes del teclado. Use la pantalla Mixer si quiere mezclar individualmente ajustando el panorama y el nivel de cada una de las 16 partes.

MEMO

Al igual que los patches y sets de ritmo, las performances están también organizadas en grupos. Hay 3 grupos de performances: User, Preset y Memory Card.

6. *Toque el teclado.*

Los dos patches asignados a las partes 1 y 2 suenan juntos. Si desmarca “KBD,” esa parte no sonará más.

Use [CURSOR] para mover el cursor hasta “KBD,” pulse [DEC] para quitar la marca de “KBD” y mueva el cursor fuera de esa parte; ya no escuchará el sonido de esa parte.

Use [CURSOR] para mover hasta la parte 1 o la 2 y toque una parte para oir cual de los sonidos está siendo superpuesto.

Cambiar los valores de Performance

Para más detalles sobre cómo puede ajustar los valores más importantes de una performance, leáse las siguentes páginas del manual de instrucciones.

- Seleccionar las partes que sonarán → (Manual de instrucciones; p. 79)
- Cambiar el patch asignado a una parte → (Manual de instrucciones; p. 79)
- Ajustar el volúmen, el pitch y el panorama → Manual de instruccionesl; p. 85)
- Aplicar efectos a la performance → (Manual de instrucciones; p. 178)
- Salvar las modificaciones realizadas a una performance → (Manual de instrucciones; p. 96)

Dividir el teclado para tocar en modo Ensemble (Split)

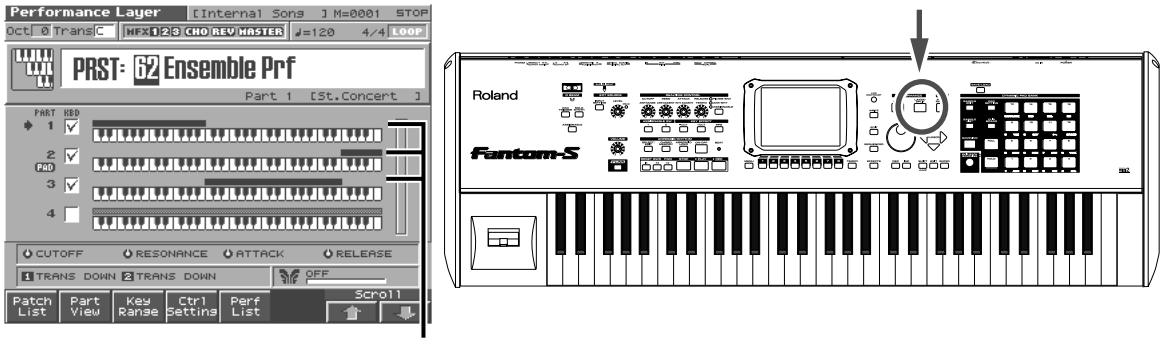
Las Performances en las que patches diferentes se tocan en diferentes partes del teclado se denominan ***split***. Una split performance es un tipo de layer en la que cada sonido se asigna a una parte del teclado.

Aquí explicaremos cómo seleccionar la performance “PRST: 62 Ensemble Pfm”, que contiene ajustes para un teclado divido y usar el arpegiador y patrones de ritmo para producir un ensemble de guitarra y bateria.

MEMO

En modo Performance mode, el arpegiador puede aplicarse a una parte, para seleccionarla pulse ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT]/[3 (Arp)] para mostrar la pantalla del arpegiador y marque el valor “Arp Part”. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

1. *Pulse [LAYER/SPLIT] para seleccionar la “PRST: 62 Ensemble Pfm.” (p. 12)*



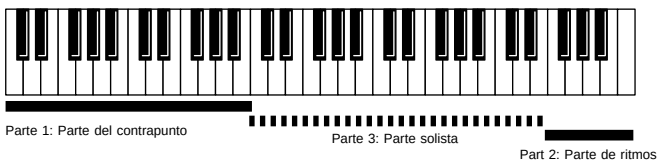
Rango de teclas de cada parte

En ésta performance se muestran los ajustes de los rangos de las notas de la siguente forma:

Parte1: C2–B3 (parte del contrapunto)

Parte2: F6–C7 (parte de ritmos)

Parte3: C4–E6 (parte solista)

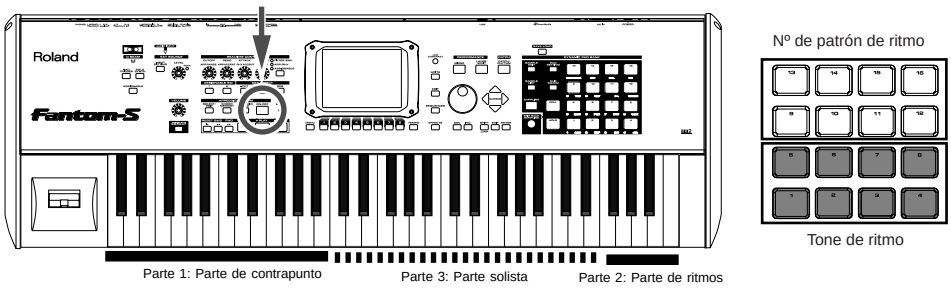


El arpegiador está asignado a la parte 1 y los patrones de ritmo a la parte 2.

Nótese que se muestra “PAD” debajo del nº de la parte; Ésto quiere decir que la parte dos es la parte que sonará cuando toque los pads.

2. ***Primero usaremos patrones de ritmo para tocar la parte de bateria. Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] situado a la izquierda de la pantalla y el indicador del botón está iluminado.***

Los tones de ritmo están asignados a los pads 1–8 y los nº de los patrones de ritmo están asignados a los pads 9–16.



3. ***Pulse un pad 9–16 que tenga asignado un nº de patrón de ritmo.***

La fuerza con la que toque los pads modularán la dinámica (velocidad) del sonido.
El patrón de ritmo del pad que pulse sonará.

4. ***Luego, use el arpegiador para tocar la parte de contrapuntos. Verifique que el indicador ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] parpadea y pulse una nota en el rango de teclas de la parte 1 (C3–B3).***

La barra situada sobre el teclado en la parte 1 es el rango de las notas que sonarán. Mantenga pulsado un acorde en el área adecuada. Según las notas que toque un contrapunto de gutarra comenzará a sonar.

5. ***Finalmente pruebe a tocar un solo de guitarra junto con las partes de ritmos y contrapuntos que están sonando.***

La parte solista de la guitarra, la parte 3, tiene el rango de teclas (C4–E6). La situación de la barra en la pantalla indica el rango de teclas que debe tocar.

6. ***Para detener patrón rítmico y el arpegiador pulse [ON/OFF] para apagar sus respectivos indicadores.***

¿Como fué? Por lo menos habrá visto lo fácil que es tocar ensembles como éste usted sólo—especificando el rango de teclas de cada parte (como en la performance que ha seleccionado aquí) y usando patrones de ritmo y el arpegiador.

MEMO

En el Fantom-S los nº de patrones de set de ritmo o los sonidos de percusión asigandos a los 16 pads se almacenan como un ***Rhythm Group*** (p. 22).

HINT

Si pulsa ARPEGGIO/RHYTHM [HOLD] para que se ilumine el botón, el patrón de ritmo o el arpegio continuará reproduciéndose aunque levante los dedos del teclado (función Hold).

HINT

También puede detener la reproducción pulsando el pad que parpadea.

Cambiar los valores de la Performance

Para más detalles sobre cómo puede ajustar los valores más importantes de una split performance, léase las siguientes páginas del Manual de instrucciones.

- Cambiar los valores del arpegiador→ (Manual de instrucciones; p. 105)
- Cambiar los valores de un patrón de ritmo→ (Manual de instrucciones; p. 113)
- Cambiar el rango de teclas → (Manual de instrucciones; p. 80)
- Seleccionar las partes que sonarán → (Manual de instrucciones; p. 79)
- Cambiar los patches asignados a cada parte → (Manual de instrucciones; p. 79)
- Ajustar el volúmen, el panorama y el pitch → (Manual de instrucciones; p. 85)
- Aplicar efectos a la performance →(Manual de instrucciones; p. 178)
- Sal var una performance con modificaciones → (Manual de instrucciones; p. 96)

Probar las prestaciones de Performance

El Fantom-S está equipado con una variedad de potentes prestaciones para las performances que elevarán su expresividad musical hasta nuevos niveles. Éstas incluyen el controlador D Beam y la función Arpeggio. Deténgase un momento para probar estas prestaciones.

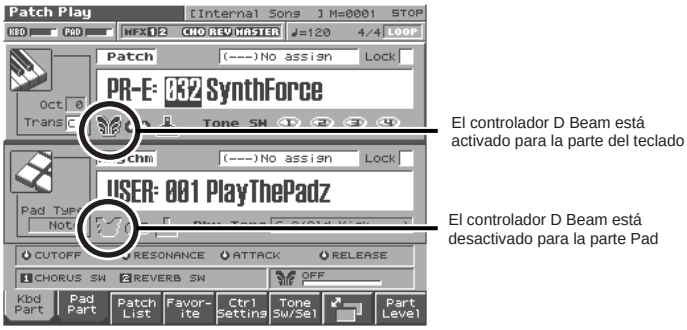
Mueva su mano sobre el controlador D Beam para aplicar efectos (D Beam Controller)

Puede aplicar varios efectos al patch seleccionado simplemente moviendo su mano sobre el controlador D Beam del panel frontal del Fantom-S.
Seleccionemos un patch que use el controlador D Beam para poder probarlo.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

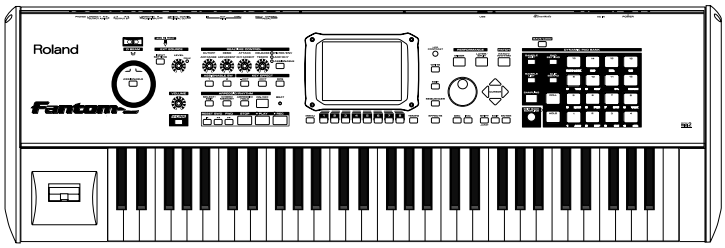
2. ***Pulse [1 (Kbd Part)] para seleccionar el patch "PR-E: 032 SynthForce." (p. 7)***

3. ***Pulse [7] para cambiar la pantalla Patch Play.***


Patch Play
PR-E: 032 SynthForce
USER: 001 PlayThePadz
El controlador D Beam está activado para la parte del teclado
El controlador D Beam está desactivado para la parte Pad

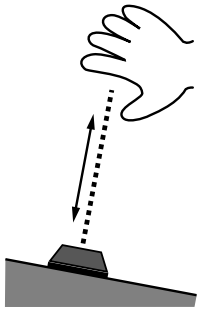
En los ajustes de fábrica "Breath" está asignado al controlador D Beam.

4. ***Cuando el indicador D BEAM [ASSIGNABLE] está apagado pulse [ASSIGNABLE] para encenderlo.***



El controlador D Beam está ahora activado.

5. ***Mueva su mano arriba y abajo suavemente sobre el controlador D Beam mientras toca el teclado.***



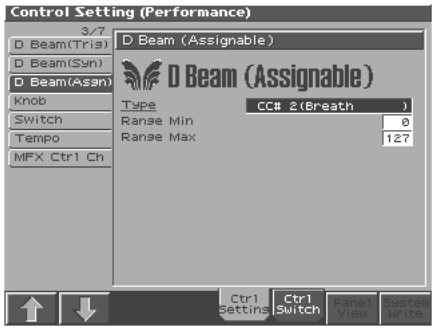
6. ***Apage el controlador D Beam, pulse [ASSIGNABLE] para apagar la luz del indicador.***

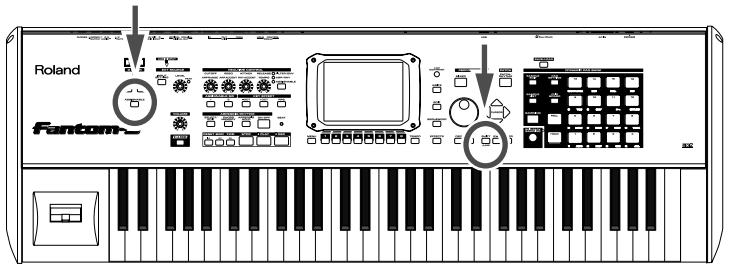
NOTE
Cuando el controlador D Beam esté respondiendo, el botón [ASSIGNABLE] parpadeará. Cuando abandone el rango del controlador, el botón [ASSIGNABLE] dejará de parpadear y se mantendrá iluminado.

Cambiar los valores del controlador D Beam

1. ***Mantenga apretado [SHIFT] y pulse D BEAM [ASSIGNABLE].***

Aparece la pantalla D Beam Assignable.





En esta ventana puede modificar los valores del controlador D Beam. Vamos a cambiar lo que controla el D Beam.

2. ***Pulse [CURSOR] para mover el cursor hasta "Type," y gire el dial VALUE.***

Por ejemplo, si especifica "Bend Up", pulse [ASSIGNABLE] y el pitch aumentará cuando acerque su mano al controlador D Beam mientras toca el teclado.

3. ***Cuando haya realizado el ajuste pulse [EXIT].***

Para detalles sobre el uso del controlador D Beam, léase "Modificar el sonido a tiempo real" (Manual de instrucciones; p. 34, P. 98).

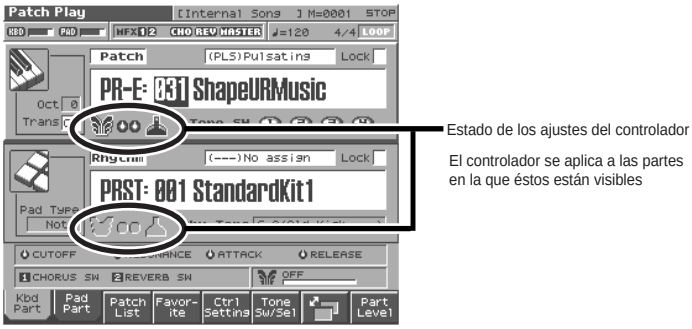
Modular a tiempo real con los botones y los potenciómetros (Realtime Controller)

Usando los potenciometros de REALTIME CONTROL y los interruptores ASSIGNABLE mientras toca, puede controlar varias funciones que les hayan sido asignadas.
Seleccionemos el patch "PR-*: 001 ShapeURMusic" para probar los controladores a tiempo real.

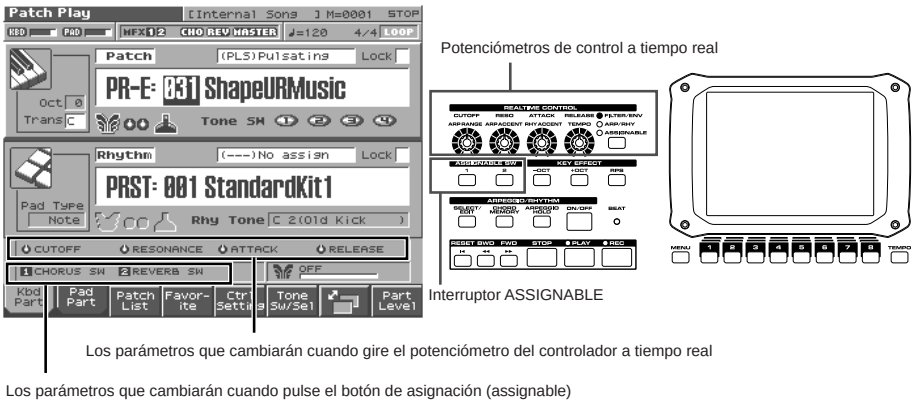
1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

2. ***Pulse [1 (Kbd Part] y seleccione el patch "PR-E: 031 ShapeURMusic" (p. 11).***

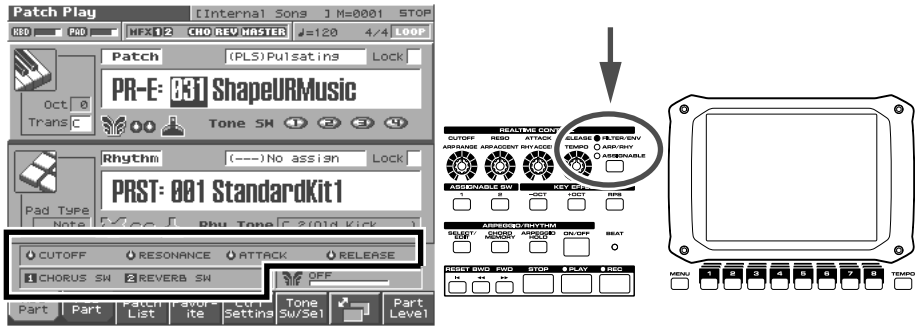
3. ***Pulse [7] para cambiar la pantalla Patch Play.***


Patch Play
PR-E: 031 ShapeURMusic
PRST: 001 StandardKit1
Estado de los ajustes del controlador
El controlador se aplica a las partes en la que éstos están visibles

4. ***El parámetro que cambie cuando use el controlador a tiempo real se muestra en la parte inferior de la pantalla.***


Patch Play
PR-E: 031 ShapeURMusic
PRST: 001 StandardKit1
Potenciómetros de control a tiempo real
Interruptor ASSIGNABLE
Los parámetros que cambiarán cuando gire el potenciómetro del controlador a tiempo real
Los parámetros que cambiarán cuando pulse el botón de asignación (assignable)

5. ***Puede seleccionar la función de los potenciómetros controladores a tiempo real pulsando el botón situado a la derecha de éstos. El parámetro mostrado en la parte inferior de la pantalla también cambiará. En este ejemplo se ilumina el indicador FILTER/RHY.***

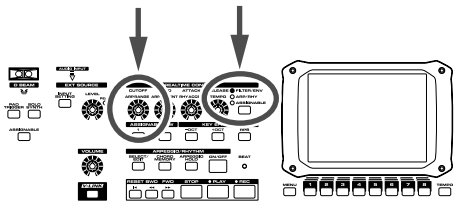


- ***Si el indicador FILTER/ENV está iluminado***
  Al girar los potenciómetros se controlará la frecuéncia de corte, la resonancia, el ataque y el sostenimiento.
- ***S i está iluminado el indicador ARP/RHY***
  Girando los potenciómetros se controlará, el arpegio, los parámetros Range, Accent y, Accent Rate y Tempo.
- ***Si está iluminado el indicador ASSIGNABLE***
  Girando los potenciómetros se controlarán los parámetros asignados. Puede asignar parámetros libremente.

** Si los indicadores están apagados no podrá controlar ningún parámetro desde los patenciómetros.*

6. ***Mientras toca en el teclado use los potenciómetros de control a tiempo real (REALTIME CONTROL) y los interruptores asignables (ASSIGNABLE).***

Girando completamente el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj abrirá el filtro, dando brillantez al sonido.

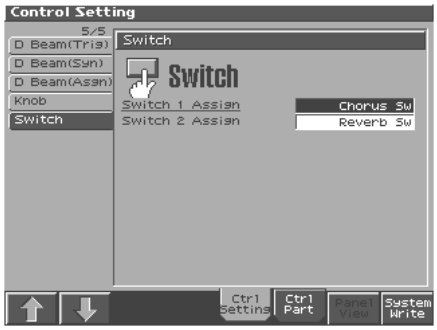


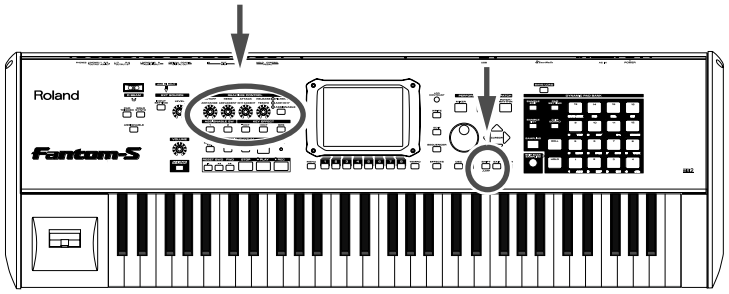
7. ***Pruebe otros potenciómetros y botones para escuchar el efecto que producen.***

Ajustar valores de los controles a tiempo real

1. ***Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el interruptor ASSIGNABLE o el botón situado a la derecha de los potenciómetros REALTIME CONTROL.***

The Assignable Knob window or Assignable Switch window will appear.





En esta ventana puede cambiar los parámetros controlados por los potenciómetros de control a tiempo real y los interruptores ASSIGNABLE.

2. ***Gire el dial VALUE para asignar funciones varias.***

Cada vez que cambie un parámetro toque el teclado, gire o pulse el correspondiente interruptor o controlador para escuhar los cambios que se producen en el sonido del patch.

3. ***Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.***

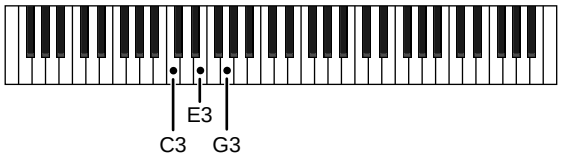
NOTE

Para más detalles respecto a los controladores a tiempo real, consulte “Modificar el sonido a tiempo real” (Manual de instrucciones; p. 33, P. 98).

Tocar arpegios (Función Arpeggio/Rhythm)

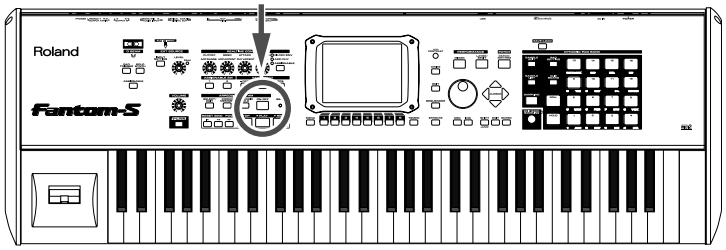
Puede crear automáticamente un acorde segmentado (arpeggio) con tan sólo tocar el acorde

Por ejemplo, si pulsa las teclas de Do mayor, el Fantom-S arpegia el acorde así: C → E → G → C → E → G → C...



1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play y pulse [1 (Kbd Part] para seleccionar el patch "PR-A: 001 So true..." (p. 7).***

2. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] para iluminar su indicador.***



La función Arpeggio está activada.

3. ***Toque un acorde en el teclado.***

El Fantom-S reproduce las notas como un arpegio.
Si mantiene pulsado ARPEGGIO/RHYTHM [ARPEGGIO HOLD] el botón se ilumina, el arpegio seguirá sonando incluso cuando retire los dedos del teclado.

4. ***Para dejar de escuchar el arpegio pulse de nuevo ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] para apagar el indicador.***

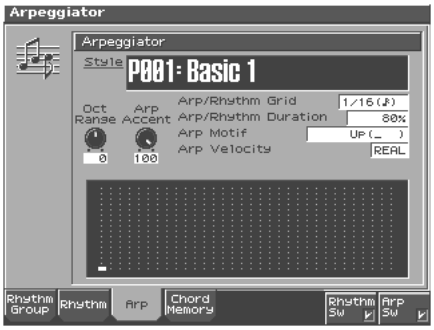
MEMO

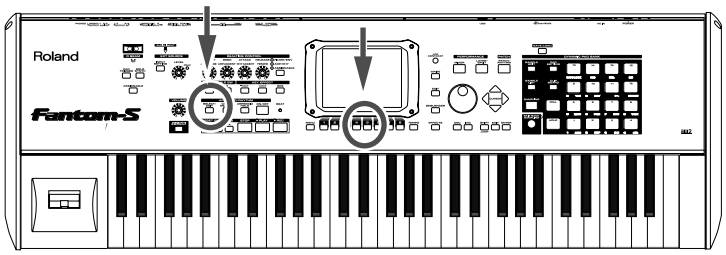
Para una lista de estilos de arpegio, léase "Estilos de arpegio" en la Lista de parámetros.

Cambiar los valores del Arpeggio

1. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT] y luego [3 (Arp)].***

Aparece la pantalla del arpegiador.





En esta ventana puede ajustar los varios valores relacionados con los arpegios.

2. ***Pulse ▲ o ▼ para seleccionar un parámetro y luego gire el dial VALUE para cambiar los valores.***

Estos ajustes determinan cómo reproducirá las notas el arpegiador.

Cambiar a otro estilo de arpegio

Puede cambiar a otro estilo de arpegio moviendo el cursor hasta "Style" y girando el dial VALUE para cambiar el nº.

3. ***Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Arpeggio.***

Usar la función Chord Memory con Arpeggio

La función Chord Memory le permite disparar un acorde desde una sola tecla. Por ejemplo, puede registrar el acorde Do (C, E y G) para que suene cuando toque la tecla C.
Cuando el arpegiador está activado, puede tocar este tipo de acordes para crear complejos sonidos arpegiados.
Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [CHORD MEMORY] para iluminar el botón y la función Chord Memory estará activa.

HINT

En los valores del arpegio, el estilo (Arpeggio Style) es particularmente importante. La forma en que se reproduce el arpegio está principalmente determinada por el valor de este parámetro. Para más detalle léase "Ajustes de Arpeggio" (Manual de instrucciones; p. 107).

MEMO

Si quiere realizar ajustes más detallados, pulse [EDIT]. Para más detalle léase la p. 105 del Manual de instrucciones.

HINT

En modo Performance, los ajustes de la función Arpeggio/Rhythm pueden guardarse en cada una de las performances. Ésto le permite crear una performance que contenga los ajustes de arpegio deseados. Además, cuando use el secuenciador del Fantom-S para crear una canción se le ofrece la conveniente posibilidad de utilizar la función Arpeggio para tocar el bajo y otras partes durante la grabación (p. 42).

Tocar ritmos mientras se reproduce un patrón de ritmo

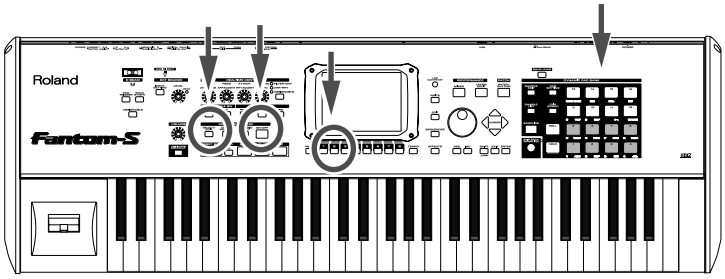
El Fantom-S contiene varios patrones de ritmo. Simplemente pulsando una tecla o un pad puede tocar patrones de ritmo. También puede usar un ***rhythm group***, con patrones, instromentos de percusión del set de ritmo y redobles asignados a los pads. He aquí cómo usar un grupo de ritmo para tocar sonidos adicionales y redobles mientras se reproduce un patrón de ritmo.

1. ***Asegúrese de que hay un set de ritmo asignado a la parte pad (p. 11).***

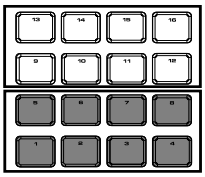
Si no hay asignado un set de ritmo use [CURSOR] para mover el cursor hasta el tipo de patch y pulse [DEC] para ajustar "Patch" a "Rhythm."
Use [CURSOR] para mover el cursor hasta el grupo de sets o nº de sets y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar.

2. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF].***

Los pads 9–16 se irán y podrá usted tocoar ritmos.



Los grupos tienen nº de patrón de ritmo y instrumentos de percusión (tones de ritmo) asignados a los pads de la siguiente forma.



3. ***Pulse un pad (9–16) que tenga asignado un nº de patrón de rit.***

La fuerza con la que pulse los pads variará la dinámica del sonido (velocity).
Se reproducirá un patrón de ritmo u otro dependiendo del pad que haya usted pulsado.

4. ***Intente su propia interpretación rítmica juntamente con lo que está sonando.***

Los pads 1–8 reproducirán sonidos de percusión.

5. ***Para dejar de oir el ritmo pulse de nuevo ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] y se apagará su indicador.***

HINT

También pueder detener la reproducción pulsando el pad que parpadeanking pad.

Para más detalle en el uso del arpegio léase "Tocar ritmos (Función Arpeggio/Rhythm)" (Manual de instrucciones ; p.112)

Cambiar a otro grupo de ritmos

1. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [SETUP/EDIT] y luego [1 (Rhythm Group)].***

Aparece la pantalla Rhythm Group.

2. ***Use ▲ ▼ para seleccionar"Rhythm Group" y gire el dial VALUE para cambiar el valor.***

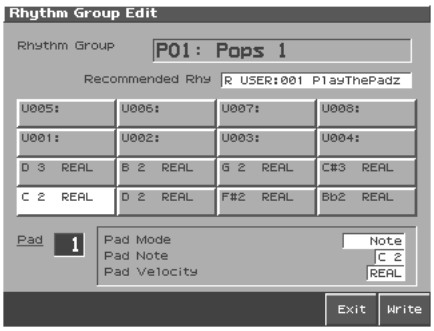
3. ***Verifique que el indicador ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] está iluminado y pulse los pads para tocar ritmos.***

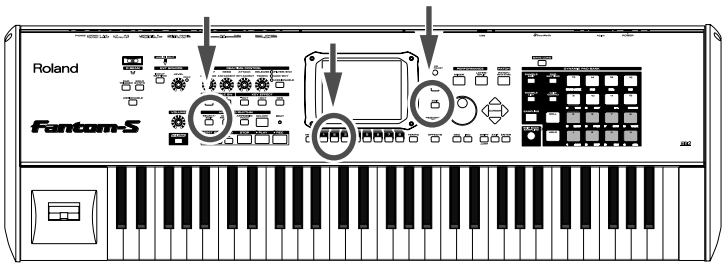
Cambiar valores del grupo de ritmos

1. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].***

2. ***Pulse [1 (Rhythm Group)] y luego [EDIT].***

Aparece la ventana Rhythm Group Edit.





En esta ventana usted puede realizar varios ajustes a grupos de ritmos como asignar un nº de patrón de ritmo o un instrumento para cada pad.

3. ***Use [CURSOR] y el dial VALUE para editar los parámetros.***

En esta ventana puede editar varios valores de los grupos de ritmos.

- ***Pad***

  Pulse el pad 1–16 en el que realizará los ajustes. También puede seleccionar un pad directamente pulsándolo.
- ***Pad Mode***

  Especifica si se asignará al pad un tone de ritmo (Note) o un nº de patrón de ritmo (Pattern).
- ***Pad Note***

  Si el modo Pad está ajustado a Note, se especifica el nº de nota (C-1–G9) que sonará cuando pulse el pad.
- ***Pad Velocity***

  especifica la fuerza con la que se escuchará el sonido cuando pulse el pad. Si está ajustado a REAL, puede modificar la dinámica según la fuerza de su golpe.

- ***Rhythm Pattern Number***
  Si el modo Pad está ajustado en Pattern, especifica en nº de patrón que sonará cuando pulse el pad.
- ***Rhythm Pattern Velocity***
  Si el modo Pad está en Pattern, especifica la fuerza con la que se escuchará el patrón de ritmo al pulsar el pad (REAL, 1–127). Si está ajustado a REAL, podrá modular la dinámica del sonido variando la fuerza con la que golpee el pad.

4. ***Pulse [7 (Exit)] para cerrar la ventana Rhythm Group Edit.***

5. ***Pulse [EXIT] para cerrar la ventana Rhythm Group.***

Para más detalle en el uso de grupos de ritmo léase “Tocar ritmos” (Manual de instruciónes; p. 112).

También puede editar los valores del patrón de ritmo. Para más detalle leáse en el Manual de instrucciones “Ajustes del patrón de ritmo”; p. 113).

Los ajustes del grupo de ritmos pueden salvarse independientemente con cada performance. Ésto le permite crear una performance que use los ajustes del grupo de ritmos de su propia elección. Cuando use el secuenciador para crear una canción puede usar un grupo de ritmos para interpretar la parte rítmica.

Otras prestaciones interpretativas

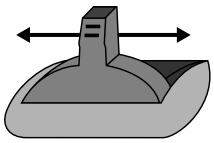
Velocity/Aftertouch

La fuerza con la que toque el teclado (velocity) puede afectar el volúmen o el timbre de un sonido. El Aftertouch—la presión hacia abajo que usted aplica a la tecla después de haberla pulsado—también puede afectar al sonido.

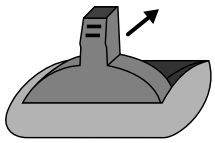
Palanca Pitch Bend/Modulation

Mientras toque el teclado, mueva la palanca hacia la izquierda para bajar el tono del patch seleccionado o hacia la derecha para aumentarlo. Ésto se conoce como ***pitch bend***. También puede aplicar vibrato empujando suavemente hacia arriba la palanca, ésto se denomina ***modulation***.

Si empuja hacia arriba la palanca y a la vez la mueve a izquierda o derecha puede aplicar ambos efectos simultáneamente.



Pitch Bend



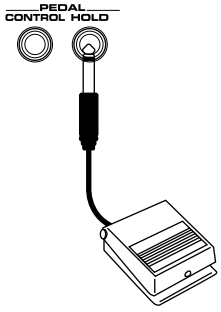
Modulation

Octave Shift (Oct)

En las pantallas Patch Play, Performance Layer y Performance Mixer, puede cambiar el tono en unidades de una octava en un rango de +/-3 octavas ajustando el parámetro Octave Shift. Use KEY EFFECT [-OCT] o [+OCT] a la izquierda de la pantalla para realizar los ajustes. Para volver a los ajustes originales pulse ambos botones simultáneamente.

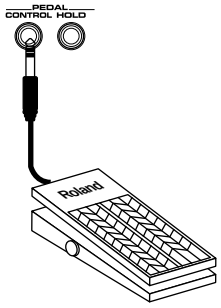
Pedal Hold

Si hay conectado un interruptor de pedal opcional (serie DP) al panel trasero en la conexión PEDAL HOLD, puede pisar el interruptor de pedal para provocar que las notas se mantengan aunque se hayan levantado los dedos de las teclas.



Pedal de control

Si se ha conectado a la conexión PEDAL CONTROL del panel trasero un pedal de expresión (EV-5, etc.) puede usarlo para controlar el volúmen o el timbre de los sonidos mientras toca



La forma en que cambia el sonido depende de los ajustes. Para más detalle sobre los ajustes de los parámetros controlados por el pedal, léase "Ajustar le pedal de control" (Manual de instrucciones; p. 102).

NOTE

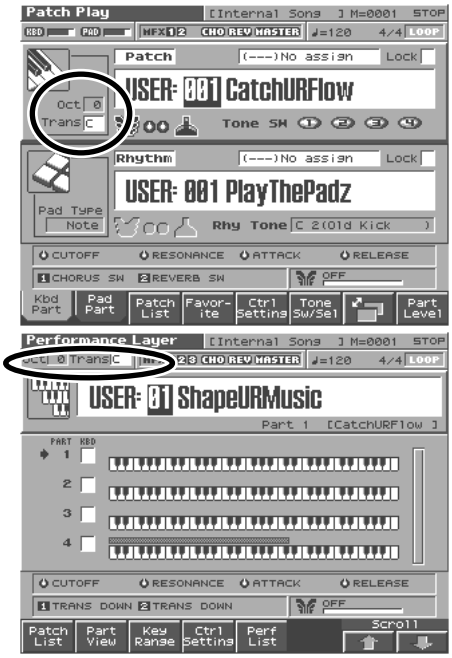
Use solamente el pedal de expresión (EV-5; a la venta por separado). Conectando otros pedales de expresión se arriesga a producir errores o daños a la unidad.

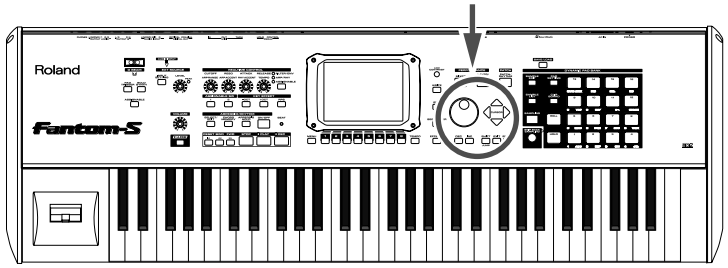
Trasponer (Trans)

En las pantallas Patch Play, Performance Layer y Performance Mixer puede trasponer el tono del teclado en pasos de semitono en un rango de G–F# (-5– +6 semitonos) ajustando el valor del parámetro Transpose.

Pulse [CURSOR] para mover el cursor hasta "Trans" en la parte superior de la pantalla y gire el dial VALUE o pulse [INC] o [DEC] para cambiar el valor.

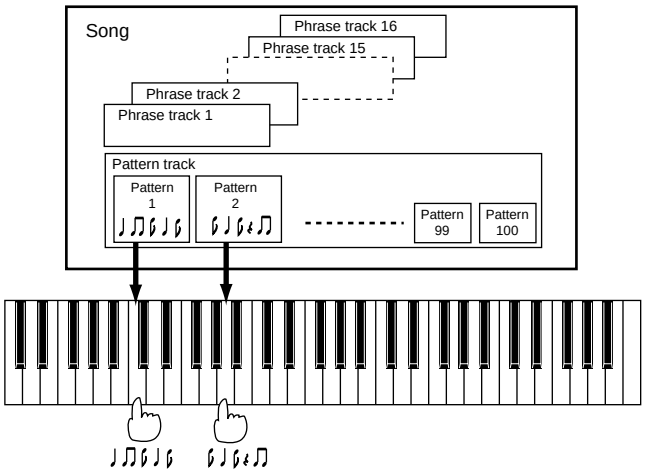
Para más detalle léase "Trasponer el teclado en unidades de octava (Octave Shift)" (Manual de instrucciones; p. 32).





Usar la función RPS

RPS (Realtime Phrase Sequence) es una función que le permite asignar libremente patrones de una sola parte al teclado y reproducirlas tocando teclas o pads individuales. Ya que se pueden reproducir frases diferentes pulsando teclas diferentes esta prestación puede ser especialmente útil en interpretaciones en vivo.



El procedimiento para usar las RPS requiere tres pasos.

1. ***Crear un patrón (ej. grabar en un patrón).***
2. ***Asignar el patrón a una nota del teclado o a un pad.***
3. ***Activar el botón RPS y pulsar la tecla a la que haya asignado el patrón.***

Como ejemplo, he aquí cómo una frase grabada en el patrón 1 puede reproducirse desde un pad o una tecla.

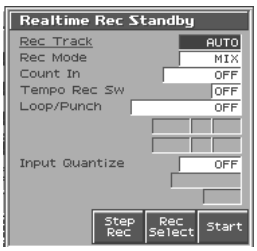
Crear el patrón

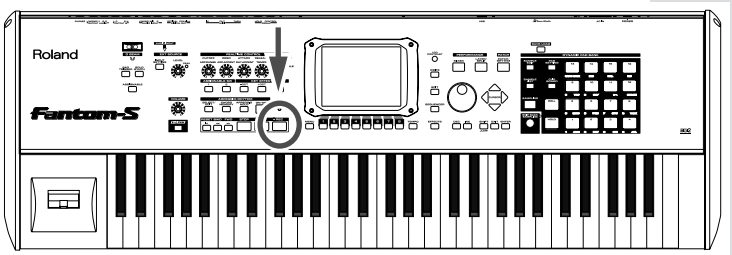
1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla Patch Play.***

2. ***Pulse [1 (Kbd Part)] para seleccionar la parte del teclado.***

3. ***Pulse [REC].***

Aparece la ventana Realtime Rec Standby.





4. ***Lleve el cursor a "Rec Track" y gire el dial VALUE hasta "PTN001."***

Ésto nos permite grabar una frase en el patrón 1.

5. ***Pulse [8 (Start)].***

La grabación comenzará después de un compás. Toque una frase en el teclado.

6. ***Pulse [STOP] para detener la grabación.***

Ha grabado una frase en patrón 1. Pulse [RESET] para volver y pulse [PLAY] para escucharlo.

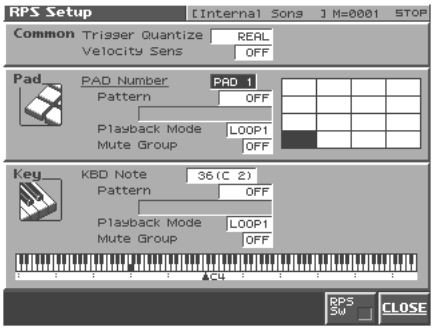
NOTE

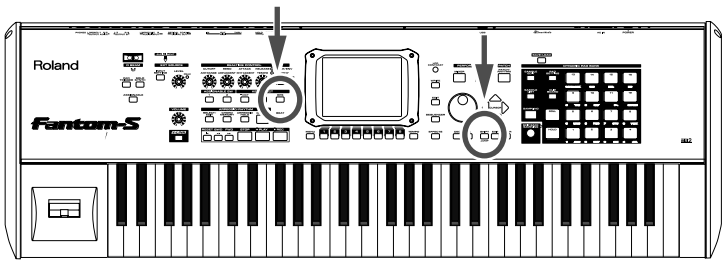
En este ejemplo usted ha tocado la frase manualmente y la ha grabado a tiempo real. Para más detalle sobre métodos de grabación léase "Grabar canciones" (p. 141) en el Manual de instrucciones.

Asignar el patrón a una tecla o un pad

1. ***Mantenga apretado [SHIFT] y pulse [RPS].***

Aparece la pantalla RPS Setup.





2. ***Si quiere tocar el patrón desde un pad, pulse el pad al cual quiere asignar el patrón. Si quiere tocar el patrón desde una tecla pulse la tecla a la que lo quiere asignar.***

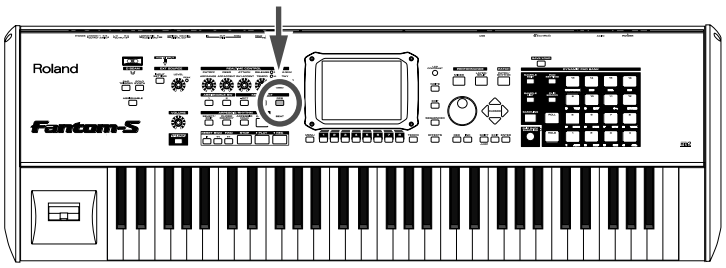
Mueva el cursor hasta "Pattern."

3. ***Gire el dial VALUE para seleccionar "PTN001."***

Con estos ajustes, pulsando el pad o la tecla que seleccionó en el paso 2 se reproducirá el patrón 1 que habia usted grabado con anterioridad.

4. ***Pulse [7 (RPS Sw)] para activar la función RPS.***

El botón RPS a la izquierda de la pantalla también se iluminará.



5. ***Pulse [8 (Exit)] para volver a la pantalla anterior.***

Con ésto se completan las preparaciones.

Use la función RPS

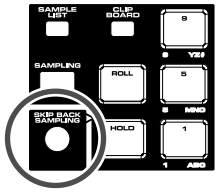
1. ***Mantenga pulsado la tecla o el pad que seleccionó en el paso 2 ("Asignar un patrón a una tecla o un pad".***

Mientras está pulsando la tecla o pad, el patrón se reproducirá una vez.
Por ejemplo, una frase compleja, difícil de tocar manualmente puede asignarse a una tecla o pad y ser tocada con un solo dedo durante una interpretación en vivo.

2. ***Pulse el botón RPS para desactivar la función RPS.***

Muestrear la última frase interpretada (Skip Back Sampling)

A veces, desearia conservar una frase interesante que acaba usted de tocar. En tal caso puede usar la función ***Skip Back Sampling*** para muestrear los sonidos que ha tocado anteriormente. Cuando ejecuta la función ***Skip Back Sampling***, se captura como muestra (sample) la frase que ha tocado antes. Puede asignarlo a un pad y reproducirla desde él.



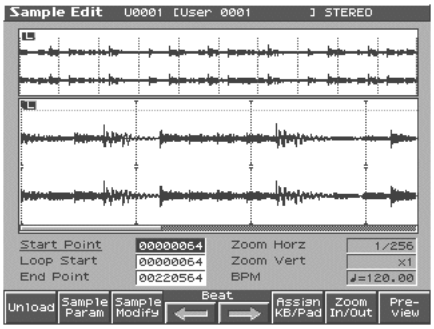
Botón iluminado: La función Skip Back Sampling es posible.
Botón apagado: La función Skip Back Sampling no es posible.
Botón parpadeando:Después de muestrear, el sample se está editando, ajustando el loop, etc.

1. ***Pulse [PATCH/RHYTHM] para acceder a la pantalla patch play.***

2. ***Interprete tocado frases en el teclado o con los pads.***

3. ***Pulse [SKIP BACK SAMPLING] situado a la izquierda de los pads.***

La siguiente pantalla aparecerá y se ejecutará la función Skip Back sampling.
El muestreo se detendrá automáticamente y aparecerá la pantalla Sample Edit.



4. ***Pulse [8 (Preview)] para escuchar la muestra.***

Seguirá reproduciéndose hasta que deje de apretar el botón.
La frase muestreada se añadirá como sample a la lista de samples en un compartimento dedicado denominado "sample memory."

5. ***Pulse [SAMPLE LIST] para mostrar la pantalla Sample List.***

El sample iluminado es la muestra que ha sido capturada mediante Skip Back Sampling.

HINT

¿Qué es un sample? Un sample o muestra contiene los datos de la forma de onda grabados en el Fantom-S. Además de la forma de onda, el sample contiene parámetros como el punto de inicio, punto de loop y final de loop.

MEMO

Con los ajustes de fábrica, la función Skip Back Sampling capturará los diez segundos previos de su interpretación. Puede ajustarla para capturar has los cuarenta segundos previos al final de su interpretación.

Asignar un sample a un pad (Assign to Pad)

He aquí cómo puede asignar un sample como un tone de ritmo a un pad. Ésto se denomina ***Assign To Pad***.

Antes de empezar con el procedimiento asegúrese de que un set de ritmo está asignado a la parte Pad (p. 11).

1. ***En la pantalla Sample List, asegúrese de que el sample que usted ha grabado está iluminado y pulse [7 (Load Util)].***

Aparece la ventana Load Utility Menu.

2. ***Pulse [2 (Assgin to Pad)].***

Aparece la pantalla Assign to Pad.

Assign to Pad
Rhythm
USER: 001 PlayThePadz
C 3 REAL Maple Tom 3
C#3 REAL Crash Cymbal
D 3 REAL Maple Tom 3
Eb3 REAL Rock RdCym1
G#2 REAL Rock ClHH2
A 2 REAL Maple Tom 3
Bb2 REAL Rock ClHH2
B 2 REAL Maple Tom 3
E 2 REAL AmbientSN
F 2 REAL Maple Tom 3
F#2 REAL Rock ClHH2
G 2 REAL Maple Tom 3
C 2 REAL Old Kick
C#2 REAL Side Stick
D 2 REAL Wet SN
Eb2 REAL Snare Ghost
Sample P0002 [Sanshin Phrase] MONO
Assign to Pad 1
Tempo Sync
Cancel
Exec

3. ***Pulse el pad que quiere asignar.***

El pad que se muestra en la pantalla se iluminará.

4. ***Pulse [8 (Exec)].***

Un mensaje le pedirá confirmación.

5. ***Pulse [8 (Exec)] para asignar el sample a un pad.***

Para cancelar pulse [7 (Cancel)].

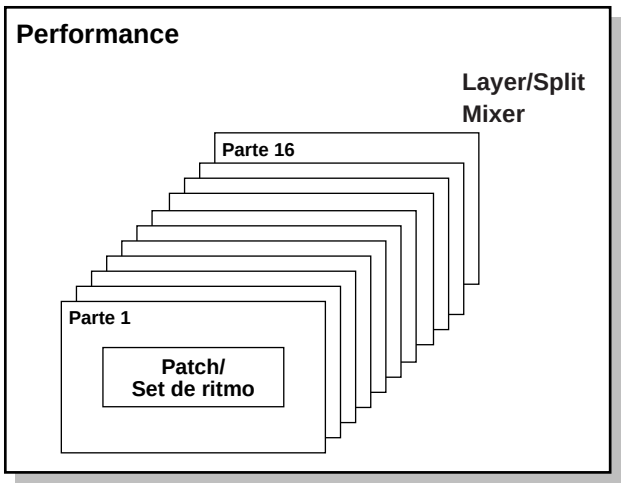
Golpee el pad para escuchar el sample que ha asignado.

Crear una canción

Para crear una canción tendrá que usar el modo Performance del Fantom-S y crear asó los sonidos para su canción y entonces grabar los datos en el secuenciador.

¿Qué es una Performance?

Una performance es un conjunto de patches o sets de ritmo asignados a cada una de las dieciseis partes permitiendole así poder usarlas simultaneamente.



El Fantom-S tiene una pantalla Layer (pulse [LAYER/SPLIT]) y otra Mixer (pulse [MIXER]).
Use la pantalla Layer cuando quiera realizar ajustes a varios patches juntos (superpuestos) o separados por diferentes partes del teclado (split).
Use la pantalla Mixer cuando quiera ralizar ajustes de mezcla como ajustar el nivel y el panorama en cada una de las dieciseis partes.

He aquí cómo puede usted crear fácilmente una canción usando patrones de ritmo o la función de muestreo para grabar en el secuenciador.
Este capítulo explica cómo crear una canción como la siguiente.

fig.score1

1. Toque el ritmo con los pads y mézclelo y ejecute Mix Recording mientras crea el loop
2. Grabe el bajo como arpegios
3. Grabe con Realtime Recording la parte del piano
4.Grabe la parte vocal

HINT

¿Qué es una partet? Una parte es un sitio donde puede asignar un patch o un set de ritmo. En modo Performance, cada performance tiene 16 partes en las que puede asignar un patch o un set de ritmo.

HINT

Mix recording es un método de grabación en el que puede escuchar los sonidos previamente grabados mientras continua grabando.

HINT

Realtime recording es un método de grabación en el que se graba su interpretación al teclado, pads o controladores a medida que los realiza.

Borrar una canción de la memoria interna (Song Clear)

Cuando graba una canción, los datos de la interpretación permanencen temporalmente en la memoria interna. Si quiere grabar una canción nueva, primero debe borrar todos los datos de la memoria.

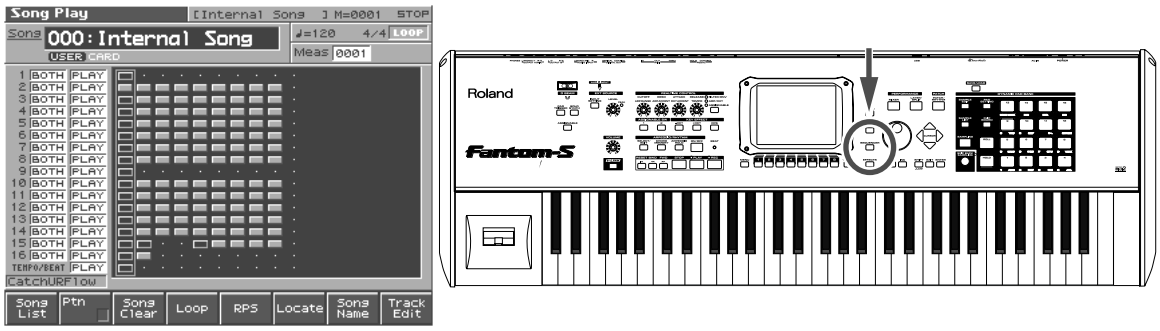
HINT

El área en la que se guardan los ajustes de patch y de performance se llama memoria

NOTE

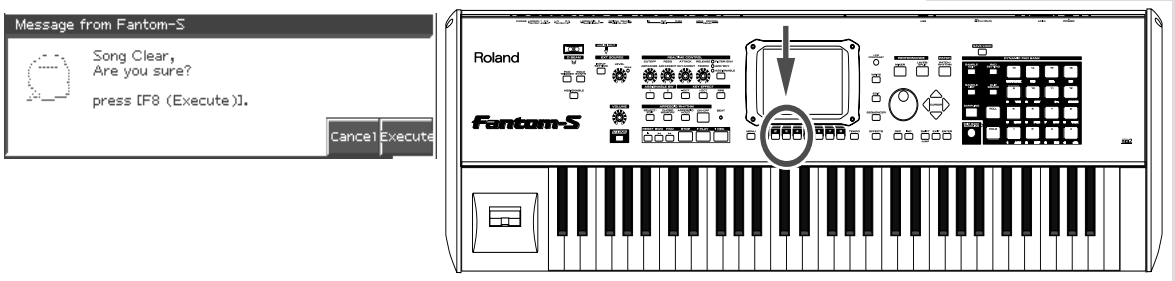
Si la memoria interna contiene una canción que quiera conservar, tiene que grabarla primero en el disco (p. 50).

1. ***Pulse [SEQUENCER] para acceder a la pantalla Song Play.***



2. ***Pulse [3 (Song Clear)].***

Aparecerá un mensaje pidiéndole confirmación.



3. ***Pulse [8 (Exec)] para ejecutar.***

Cuando se ha completado la operación la pantalla mostrará brevemente "Song Clear Completed!"

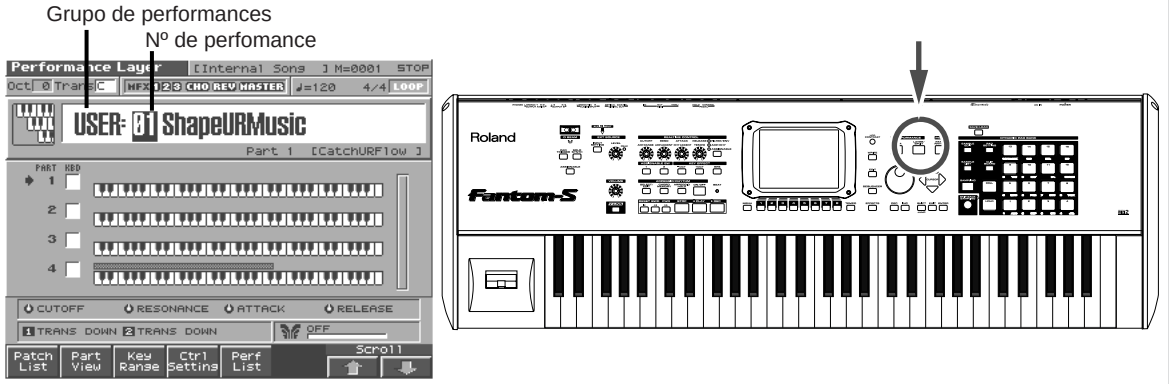
** Si decide cancelar, pulse [7 (Cancel)].*

Seleccionar una performance

Ahora comenzaremos a crear nuestra canción, pero primero debemos seleccionar una performance. En este ejemplo, usaremos la performance "PRST: 63 SongMake Tmp" para crear nuestra canción, así que seleccionamos "PRST: 63 SongMake Tmp".

1. ***Pulse [LAYER/SPLIT].***

Aparece la pantalla performance Layer.



2. ***Use [CURSOR] para mover el cursor hasta el grupo de performances.***

3. ***Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar "PRST."***

4. ***Pulse ▶ para mover el cursor al nº de performance.***

5. ***Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar "63".***

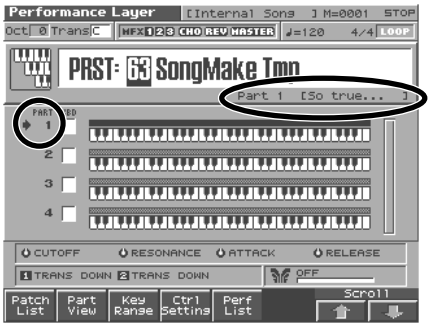
Se selecciona la performance "PRST: 63 SongMake Tmp".

Seleccionar una parte

Seleccionar una parte desde la pantalla Layer

1. ***Cuando pulsa ▲ o ▼ en la pantalla Layer, que aparece cuando pulsa [LAYER/SPLIT], aparece a la izquierda de "PART." Esta es la parte seleccionada.***

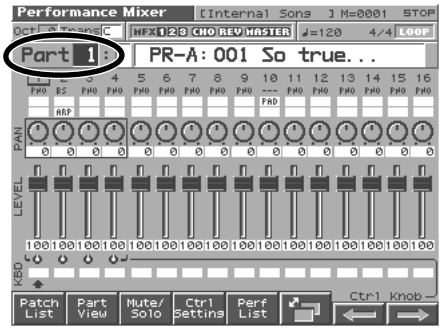
Debajo del nombre de performance, la pantalla muestra el nombre del patch de la parte seleccionada.



Seleccionar una parte desde la pantalla Mixer

1. ***En la pantalla Mixer, que aparece cuando pulsa [MIXER], use [CURSOR] para mover el cursor al nº de parte.***

Muestra los nº de las partes y el nombre del patch asignado a cada parte.



2. ***Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar una parte.***

Ahora grabaremos las partes en el orden: parte de ritmo ∏ parte del bajo ∏ parte del piano ∏ parte vocal. En cada paso, seleccionaremos la parte como se lo haciamos en la pantalla Layer.

Sobre el interruptor del teclado (Keyboard Switch)

La indicación "KBD" en la pantalla, quiere decir Keyboard Switch. Si encendemos este interruptor (asignando una marca (4) en la pantalla Layer o haciendo visible "KBD" en la pantalla Mixer), podrá escuchar todas las partes en las que ha sido activado. La parte seleccionada sonará siempre, sin tener en cuenta el interruptor de teclado. En otras palabras, escuchará la parte seleccionada y las que tengan el interruptor de teclado encendido.

3. ***En esta grabación, escucharemos el sonido de cada parte individualmente mientras lo grabamos. Si el interruptor está encendido, use el dial VALUE o pulse [DEC] para desactivarlo en todas las partes.***

Las partes en esta performance tienen asignadas patches y un set de ritmo adecuado para grabar, pero si quiere seleccionar otros patches o sets de ritmo puede pulsar [1 (Patch List)] y realizar su elección.

MEMO

La pantalla Mixer es ideal cuando quiere mezclar o realizar ajustes a las dieciséis partes.

Assignar una frase de voz a una parte como patch

Asignaremos a la parte 1 una frase de voz como si fuera un patch. Usaremos información muestreada que ya contiene el Fantom-S.

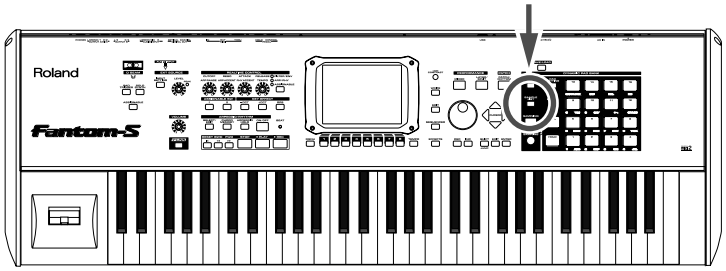
HINT

¿Que es un sample? Este término indica datos en forma de onda muestreados por el Fantom-S. Una muestra consiste en una forma de onda con parámetros como puntos de inicio y final de loop.

1. ***Pulse [SAMPLE LIST].***

Aparece la pantalla Sample List.

Sample List
Number Sample Name Ch Size
P0001 R&B Vocal F1 MONO 159K
P0002 R&B Vocal F2 MONO 157K
P0003 R&B Vocal F3 MONO 161K
P0004 R&B Vocal F4 MONO 175K
P0005 R&B Vocal F5 MONO 180K
P0006 R&B Vocal F6 MONO 60K
P0007 R&B Vocal F7 MONO 164K
P0008 R&B Vocal F8 MONO 205K
P0009 R&B Vocal M1 MONO 16K
P0010 R&B Vocal M2 MONO 122K
Preset
User
Card
Mark Clear
Mark Set
Sample Modify
Load Utility
Pre-view



2. ***Pulse [1 (Preset)].***

"Preset" muestra los samples o muestras predefinidos. En este ejemplo usaremos "P0001 R&B Vocal F1."

3. ***Pulse ▲ o ▼ para seleccionar "P0001 R&B Vocal F1."***

Puede escuchar la muestra pulsando [8 (Preview)].

A continuación crearemos un patch de esta muestra y la asignaremos a una parte.

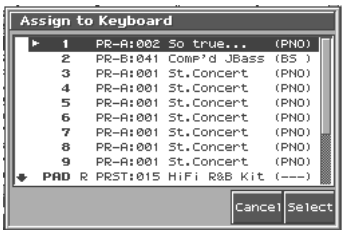
Sample List
Number Sample Name Ch Size
P0001 R&B Vocal F1 MONO 159K
P0002 R&B Vocal F2 MONO 157K
P0003 R&B Vocal F3 MONO 161K
P0004 R&B Vocal F4 MONO 175K
P0005 R&B Vocal F5 MONO 180K
P0006 R&B Vocal F6 MONO 60K
P0007 R&B Vocal F7 MONO 164K
P0008 R&B Vocal F8 MONO 205K
P0009 R&B Vocal M1 MONO 16K
P0010 R&B Vocal M2 MONO 122K
Preset
User
Card
Mark Clear
Mark Set
Sample Modify
Load Utility
Pre-view

Asignar la muestra seleccionada a una parte como si fuera un patch (Assign to Keyboard)

La muestra seleccionada puede ser asignada a una parte como un patch.
Usaremos la función Assign to Keyboard para crear un patch de la muestra seleccionada.

4. ***Pulse [7 (Load Utility)] para acceder a la ventana Load Utility y entonces pulse [1 (Assign to Kbd)].***

Aparecerá la ventana Assign to Keyboard. Aquí podrá especificar la parte a la que será asignada el patch recién creado. En este ejemplo asignaremos el patch a parte 1.



5. ***Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para ajustarlo a "1".***

6. ***Pulse [8 (Select)] y un mensaje le pedirá confirmación.***

7. ***Pulse [8 (Exec)].***

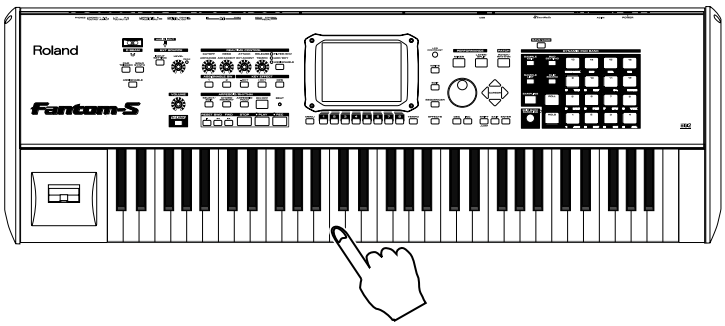
Aparacerá un mensaje pidiendole confirmación.

8. ***Pulse [8 (Exec)] de nuenvo.***

La frase de voz se ha asignado a la parte 1.

9. ***Toque la tecla C4 del teclado (Do 4).***

La frase de voz sonará.



10. ***Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.***

MEMO
En la ventana Load Utility puede realizar varias operaciones a una muestra.

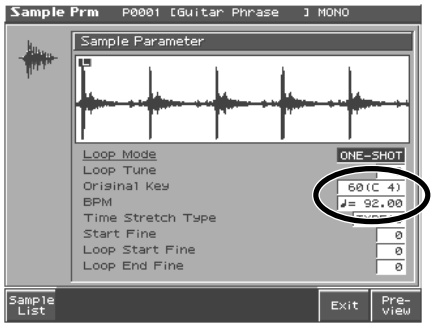
MEMO
Si decide cancelar pulse [7 (Cancel)].

Sample Key y Original BPM

Si toca en el teclado el patch creado con Assign To Keyboard en otra nota que no sea C4 sonará diferente. Ésto es porque el parámetro "Original Key" de esta muestra se asignó a "C4". La tecla origen (original key) es el nº de nota (un nº asignado a cada tecla) que reproducirá la muestra con el tono al que fué sampleado. Para ver este ajuste siga los siguientes pasos.

1. ***Pulse [SAMPLE LIST] y luego [1 (Preset)].***
2. ***Pulse ▲ o ▼ para seleccionar "P0001 R&B Vocal F1".***
3. ***Pulse [SAMPLE EDIT] y luego [2 (Sample Param)].***

Aparece la pantalla Sample Parameter.



"Original Key" está ajustado a "60 (C4)".

Tenga en cuenta también que "BPM" está ajustado a "92". Éste es el tempo original de la muestra. Debe ajustar el tempo de la canción que grabaremos a "92" así será igual al de la frase.

4. ***Pulse [7 (Exit)].***
5. ***Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.***

Grabar la parte del ritmo

Empezaremos grabando la parte rítmica como una guia rítmica.
Primero grabaremos el bombo y la caja y luego el charles o hit-hat.

Seleccionar la parte a grabar

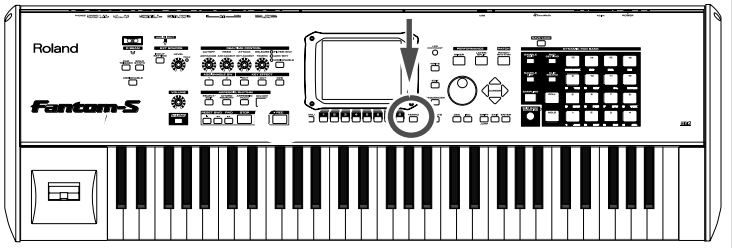
** Pulse [LAYER/SPLIT] para acceder a la pantalla Performance Layer y verifique que la performance "PRST: 63 SongMake Tmp" está seleccionada.*

1. ***Pulse ▼ para mover ✚ hasta "PART10".***

Aparecerá una indicación "PAD" bajo el nº de parte. Ésto indica que la parte 10 se interpretará desde los pads.

Seleccionar el método de grabación

1. ***Pulse [TEMPO] y ajuste el tempo de grabación. Gire el dial VALUE hasta "92"***

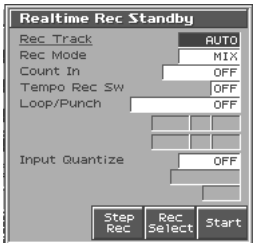


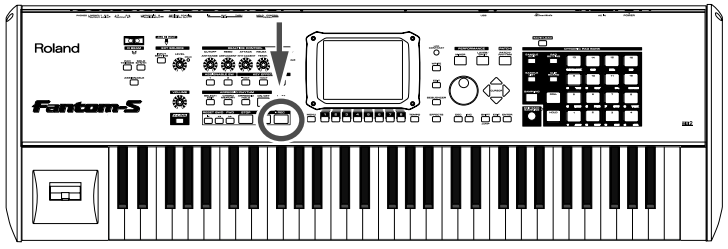
Pulse [8 (Close)] para cerrar la ventana.

2. ***Cuando haya terminado de realizar los ajustes pulse [8 (Close)].***

3. ***Pulse [REC].***

El indicador [REC] parpadeará y aparecerá la ventana Realtime Rec Standby.





En esta ventana puede editar varios parámetros relativos a la grabación en tiempo real.

4. ***Ajuste los parámetros de la ventana Realtime Rec Standby como se muestra a continuación. Pulse ▲ o ▼ para mover el cursor a cada parámetro y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para ajustar el valor.***

- ***Rec Track: AUTO***

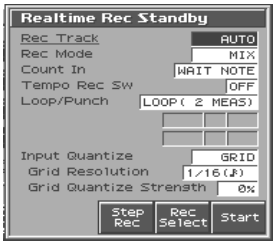
  El lugar donde ocurre la grabación se denomina pista "track". Especifique la pista de destino de la grabación. Si selecciona "Auto" se seleccionará la pista que tenga el mismo nº que la parte seleccionada para el teclado automáticamente.
- ***Rec Mode (recording mode): MIX***

  Selecciona cómo ocurrirá la grabación. Si especifica "MIX", el nuevo material se añadirá a cualquier performance ya grabada en la pista de destino de la grabación si borrarla.
- ***Count In: WAITE NOTE***

  Selecciona cómo comenzará la grabación. Si elige "WAITE NOTE", la grabación comenzará cuando toque el teclado o pise el pedal Hold.
- ***Loop/Punch: LOOP (2 MEAS)***

  Cuando graba repetidamente sobre una región especificada, ésto especifica las dimensiones de esa región. Si especifica "2 MEAS", podrá grabar repetidamente y sin parar sobre una región de dos compases de duración.
- ***Input Quantize: GRID***

  Esta función corrige automáticamente el tiempo en el que toca las teclas o los pads y se alinearán con precisión a los intervalos de tiempo. Puede cuantizar durante la grabación. Si ajusta este parámetro a "GRID" las notas serán grabadas con precisión en el tempo definido.



- ***Grid Resolution: 1/16 (♪)***

  Este parámetro es usado por la cuantización Grid. Ajústelo al valor de la nota más corta que va a introducir.

** En este ejemplo no utilizará otros parámetros aparte de los arriba listados, así que no es necesario ajustarlos.*

Interpretar y reproducir la parte rítmica

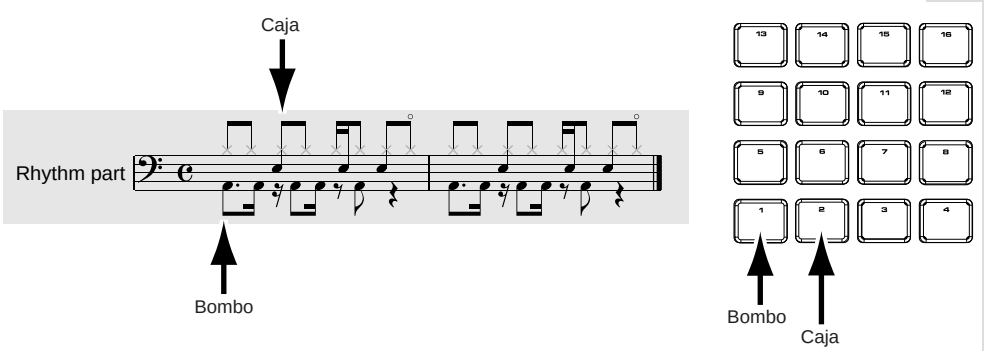
** Asegúrese de que los parámetros de la ventana Realtime Rec Standby estén bién ajustados.*

1. ***En la ventana Realtime Rec Standby pulse [8 (Start)] y luego [7 (Rehearsal)].***

En la ventana Realtime Recording, se aplicará una marca (4) a [7 (Rehearsal)], indicando que la función Rehearsal está activa. La función ***Rehearsal*** (ensayo) deshabilita temporalmente la grabación durante la grabación a tiempo real. Ésto es conveniente cuando quiere examinar el sonido que va a grabar a continuación durante la grabación de un loop, o cuando quiere practicar la frase que va a grabar.

Cuando la función Rehearsal está activa, parpadea el indicador [REC].

2. ***Practique la interpretación de la parte rítmica en sincronia con el metrónomo tocando en los pads. Practique primero el bombo y la caja.***



3. ***Cuando haya terminado de practicar pulse [REC] para empezar a grabar.***

El indicador [REC] pasará de parpadear a estar iluminado y la grabación se iniciará. El compás se mostrará en la ventana Realtime Recording. Ya que estamos usando la grabación Mix, no es necesario que grabe los dos compases por completo. Aunque solo grabe un compás cada vez cada grabación se añade a todo el material grabado anteriormente.

4. ***Cuando haya terminado de grabar pulse [7 (Rehearsal)].***

El indicador [REC] pasará de parpadear a estar iluminado y la función Rehearsal se activará de nuevo deshabilitando temporalmente la grabación.

Si comete un error (Realtime Erase)

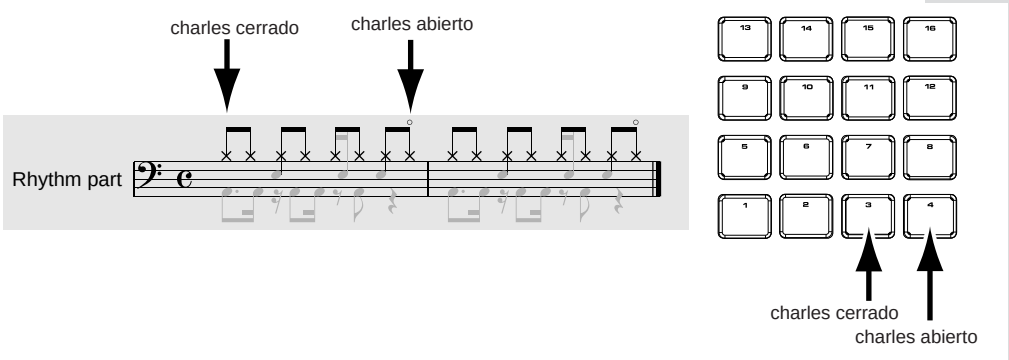
Realtime Erase (borrar a tiempo real) es una función que borra datos no deseados mientras está grabando. Esta función es conveniente durante la grabación de loops ya que puede borrar datos sin detener la grabación.

1. ***En la ventana Realtime Recording pulse [6 (Erase)].***

Si no se muestra esta ventana pulse [PLAY] mientras graba para acceder a ella. Cada vez que pulse [PLAY], la ventana Realtime Recording se esconderá o se mostrará.

2. ***Si pulsa [7 (Erase All)], se borrarán todos los datos. Para borrar notas de un pad concreto pulse ese pad. Los datos se borrarán mientras tenga pulsado ese pad.***

5. ***Luego practique con el charles abierto y cerrado. Ya que está en modo Rehearsal, practique el charles mientras escucha el bombo y la caja ya grabados.***



6. ***Cuando esté preparado para tocar correctamente el charles pulse [7 (Rehearsal)] (se desactiva el modo ensayo) y use los pads para grabar el charles.***

El compás se muestra en la ventana Realtime Recording como referencia.

7. ***Cuando haya grabado el charles pulse [STOP].***

Así queda completada la parte rítmica.

8. ***Pulse [RESET] para volver al primer compás y pulse [PLAY] para escuchar la reproducción.***

Pulse [RESET] para volver al primer compás.

Grabar la parte del bajo

Después de grabar con éxito la parte de la bateria, procedemos a grabar la parte del bajo. Explicaremos cómo grabar el bajo usando el arpegiador.

1. ***Asegúrese de que se muestra la pantalla Layer y que está seleccionada la performance "PRST: 63 SongMake Tmp".***

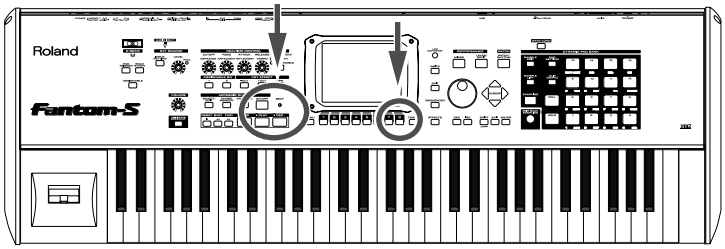
2. ***Pulse ▲ para mover ▶ hasta "PART2."***

Así se selecciona la parte del bajo. Interprete en el teclado y verifique que se escucha el sonido del bajo.

3. ***Pulse ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] para que se ilumine su indicador.***

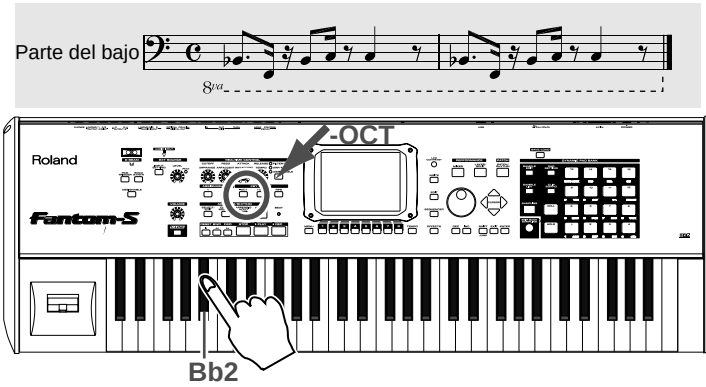
En esta performance el arpegiador está ajustado para operar en la parte 2.

4. ***Pulse [REC] y luego [8 (Start)] para empezar a grabar.***



5. ***Pulse [7 (Rehearsal)].***

Se activa la función de ensayo.



6. ***Pulse la tecla Bb2 del teclado (Sib2).***

Si está usando el Fantom-S el teclado no tiene tecla Bb1, así que pulse una vez [-OCT] (descender una octava). Ahora cuando pulsa la tecla Bb2 sonará la nota Bb1.
Los arpegios comenzarán a reproducir las notas que usted toque.

7. ***Pulse [7 (Rehearsal)] otra vez (se desactiva el modo de ensayo) y grabe dos compases.***

El compás se muestra en la ventana Realtime Recording como referencia.

8. ***Cuando termine de grabar pulse [STOP].***

Pulse [RESET] para volver al primer compás y para escuchar la reproducción pulse [PLAY].

9. ***Pulse de nuevo ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] para apagar el indicador y la función Arpeggio/Rhythm se desactiva.***

Si está usando el Fantom-S pulse una vez [+OCT] para volver a la octava normal.

MEMO
Si quiere seleccionar un sonido diferente pulse [1 (Patch List)].

NOTE
Si oye también el sonido de otras partes asegúrese de que "KBD" no tenga una marca (4).

MEMO
En modo Performance, el arpegiador puede aplicarse a una parte. Para ver a qué parte se aplica el arpegiador pulse ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT]→[3 (Arp)] para acceder a la pantalla del arpegiador y examine el parámetro "Arp Part".

MEMO
La indicación "8va" en el pentagrama significa que debe tocar una octava por debajo de lo que está escrito.

MEMO
Si está usted usando el Fantom-S88 pulsando la tecla Bb1 sonará con el tono tal y como está escrito.

Grabar la parte del piano

A continuación vamos a grabar la parte del piano. Use el teclado para grabar tiempo real.

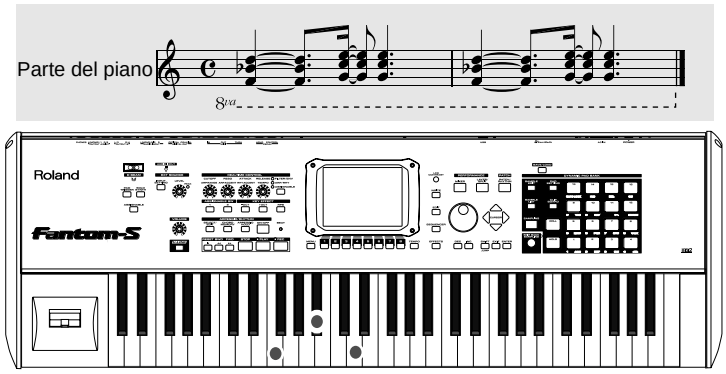
1. ***Desde la pantalla Performance Layer pulse ▼ para mover a "PART3."***

Toque el teclado y verifique que se escucha el sonido del piano.

2. ***Pulse [REC] para acceder a la ventana Realtime Rec Standby.***

3. ***En la ventana Realtime Rec Standby pulse [8 (Start)] y luego [7 (Rehearsal)] para que parpadee su indicador.***

Escuchará las partes del ritmo y del bajo. Ya que la función de ensayo está activa no se grabará nada cuando toque el teclado. Practique la parte del piano. La indicación "8va" en el pentagrama significa que debe tocar una octava por debajo de la que está escrita.



4. ***Cuando termine de practicar pulse [7 (Rehearsal)] para comenzar a grabar (se abandona el modo ensayo).***

El indicador [REC] pasará de parpadear a estar iluminado y se iniciará la grabación. El compás se muestra en la ventana Realtime Recording. Ya que está usando la grabación Mix, no es necesario que llene los dos compases. Aunque grabe un compás cada vez, la grabación se añadirá al material grabado previamente.

Si comete un error (Realtime Erase)

Realtime Erase (borrar a tiempo real) es una función que borra datos no deseados mientras está grabando. Esta función es conveniente durante la grabación de loops ya que puede borrar datos sin detener la grabación.

1. ***En la ventana Realtime Recording pulse [6 (Erase)].***

Si no se muestra esta ventana pulse [PLAY] mientras graba para acceder a ella. Cada vez que pulse [PLAY], la ventana Realtime Recording se esconderá o se mostrará.

5. ***Si pulsa [7 (Erase All)], se borrarán todos los datos. Para borrar notas de un pad concreto pulse ese pad. Los datos se borrarán mientras tenga pulsado ese pad.***

6. ***Cuando termine de grabar pulse [STOP].***

Así se completa la grabación de la parte de piano.
Pulse [RESET] para volver al primer compás y para escuchar la reproducción pulse [PLAY].

HINT

Realtime recording es un método en el que su interpretación al teclado, a los pads o a los controladores se graba exactamente tal y como la ha realizado.

NOTE

Si además escucha el sonido de las otras partes, asegúrese de que "KBD" no tiene una marca (4).

MEMO

Si desea escojer un sonido diferente pulse [1 (Patch List)].

Grabar la parte de voz

Por último grabamos la parte de voz. La grabaremos de la misma manera que la parte de piano.

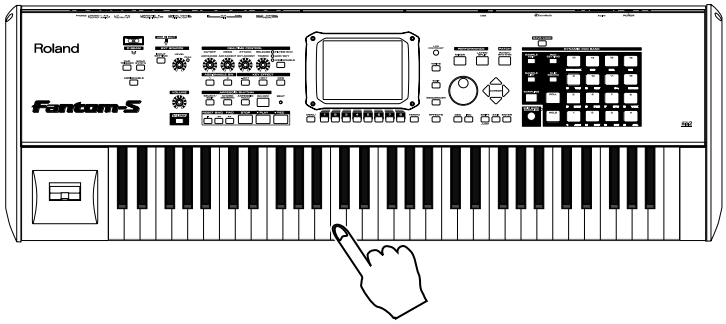
1. ***Desde la pantalla Performance Layer, pulse ▲ para mover a "PART1."***

Toque la tecla C4 (Do4) y verifique que se escucha la frase de voz.

2. ***Pulse [REC] para acceder a la ventana Realtime Rec Standby.***

3. ***En la ventana Realtime Rec Standby pulse [8 (Start)] y luego [7 (Rehearsal)].***

Escuchará la parte rítmica, la parte del bajo y la del piano. Ya que la función ensayo está activada, no se grabará nada cuando toque el teclado. Practique la parte. Mantenga pulsada la tecla C4 hasta que ya no oiga la frase vocal (un compás aproximandamente).



4. ***Cuando termine de practicar pulse [7 (Rehearsal)] para empezar a grabar (abandonando el modo ensayo).***

El indicador [REC] pasará de parpadear a estar iluminado. El compás se muestra en la ventana Realtime Recording.

5. ***Cuando termine de grabar pulse [STOP] para detener la grabación.***

Ya ha terminado de grabar la canción. Pulse [RESET] para volver al primer compás y pulse [PLAY] para escuchar la reproducción. Cuando termine pulse [RESET] para volver al primer compás.

NOTE

Si además escucha el sonido de otras partes asegúrese de que "KBD" no tenga una marca (4).

Mezclar en la pantalla MIXER

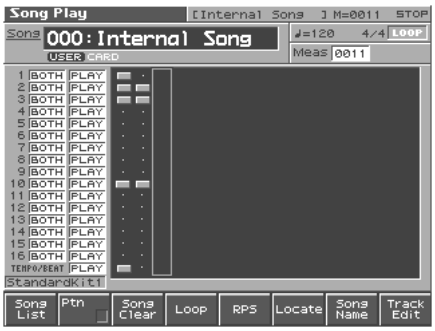
El modo performance del Fantom-S tiene una pantalla Layer (pulse [LAYER/SPLIT]) y una pantalla Mixer (pulse [MIXER]).
La pantalla Layer es conveniente cuando quiere realizar ajustes para tocar varios patches conjuntamente (superpuestos) o por separado en diferentes regiones del teclado (split). Por el contrario, la pantalla Mixer le permite realizar ajustes a la mezcal como el nivel y el panorama para cada una de las dieciséis partes. En este ejemplo usaremos la pantalla MIXER para realizar leves ajustes a la canción que acaba de grabar.

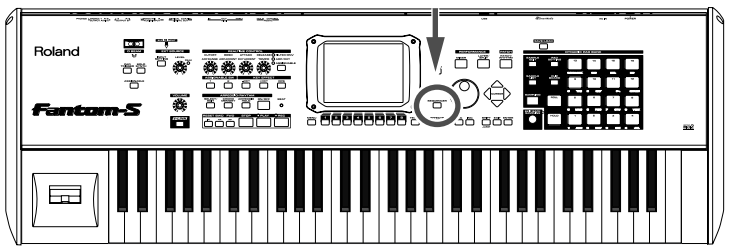
Hacer un bucle con la canción

Como solo ha grabado dos compases, vamos a hacer un bucle (loop) para que se reproduzca repetidamente.

1. ***Pulse [SEQUENCER].***

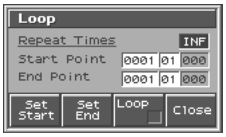
Aparece la pantalla Song Play.





2. ***Pulse [4 (Loop)].***

Aparece la ventana Loop.



3. ***Pulse ▲ para mover el cursor hasta "Repeat Times" y gire el dial VALUE y use [INC] [DEC] para ajustarlo a "INF."***

"Repeat Times" especifica el nº de veces que se repetirá la canción. Con el ajuste "INF (INFINITE)" la reproducción se repetirá hasta que pulse [STOP].

4. ***Pulse ▼ para mover el cursor hasta "End Point" y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para definir el punto final de la canción.***

En este ejemplo la canción tiene dos compases así que ajústelo a "003-01-000".

5. ***Pulse [7 (Loop)] para asignar una marca (4).***

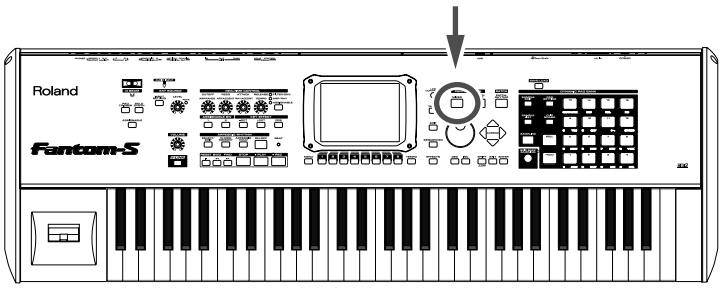
Asegúrese de que se muestra "LOOP" en la parte superior derecha de la pantalla para indicar que el ajuste de loop está activado.

6. ***Pulse [8 (Close)] para cerrar la ventana y pulse [EXIT].***

Realizar leves ajustes en la pantalla MIXER

1. ***Pulse [MIXER].***

Aparece la pantalla Performance Mixer

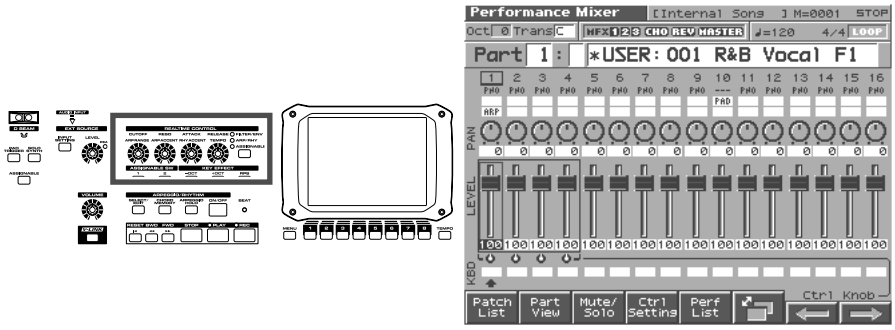


2. ***Pulse [PLAY] para reproducir la canción.***

La canción se reproducirá repetidamente.

3. ***Pulse el botón situado a la derecha de los potenciómetros de tiempo real para apagar el indicador.***

4. ***Use [7 (←)] [8 (→)] y pulse ▲ o ▼ para mover el cuadro en la pantalla hasta el "LEVEL" de las partes 1 hasta la 4.***

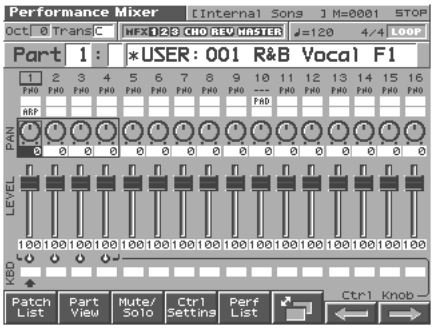


Los niveles de las cuatro partes encuadradas corresponden a los cuatro potenciómetros a la izquierda de la pantalla. Girando el potenciómetro de la izquierda se ajustará el volúmen de la parte vocal. De esta forma, ajuste el volúmen de las cuatro partes 1, 2, 3 y 10.

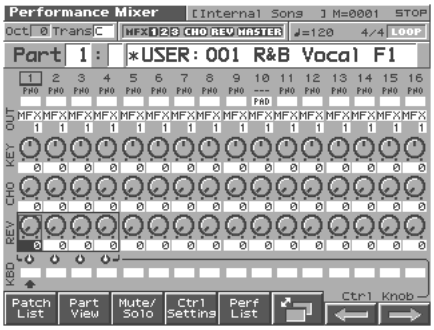
NOTE

Puede ajustar el valor con el dial VALUE o usando [INC] y [DEC].

5. ***Use [7 (←)] [8 (→)] y pulse ▲ o ▼ para mover el cuadro por la pantalla y ajuste el panorama (PAN: posición del sonido en el estéreo) del mismo modo.***



6. ***Pulsando [6] para cambiar de pantalla puede ajustar el nivel de envio de la reverberación y del chorus.***



7. ***Cuando termine de realizar los ajustes pulse [STOP] para detener la reproducción.***

Usar efectos

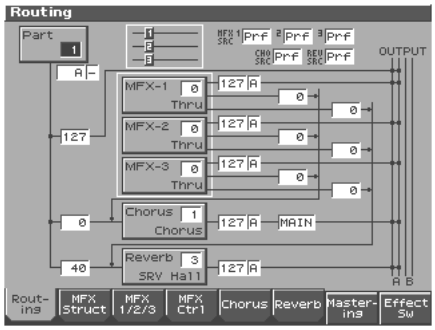
El Fantom-S proporciona los cuatro siguientes tipos de efectos. Cada uno de éstos puede ajustarse independientemente.

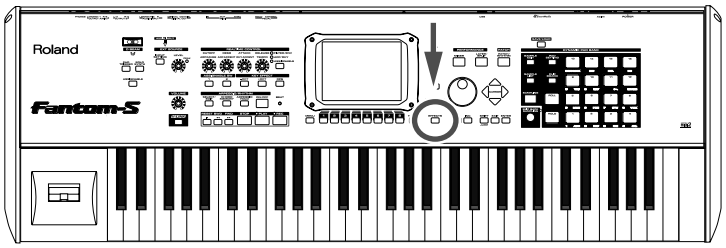
- ***Multi effect***
  Esta unidad de multiefectos proporciona 78 (77 en el Fantom-S) tipos de efectos como distorsión o rotación.
- ***Chorus***
  Este efecto añade profundidad y espacialidad al sonido.
- ***Reverb***
  Este efecto añade la reverberación característica de una interpretación escuchada en espacios con acústicas como una sala.
- ***Mastering effect***
  Este es un compresor estéreo (limitador) que puede aplicarse a la salida final.

NOTE
Los parámetros de activación y desactivación de los efectos son comunes para todo el Fantom-S. No son ajustes individuales para patches o performances.

Activar y desactivar los efectos

1. ***Pulse [EFFECTS].***
Aparece la pantalla Effects Routing.



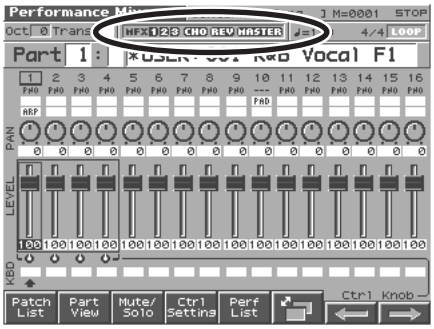


2. ***Pulse [8 (Effect Sw)].***
Aparece la ventana Effects Sw.

3. ***Pulse [1 (MFX1)]–[6 (Master)] para activar o desactivar cada efecto. Cada vez que pulse el botón se alternará su estado.***

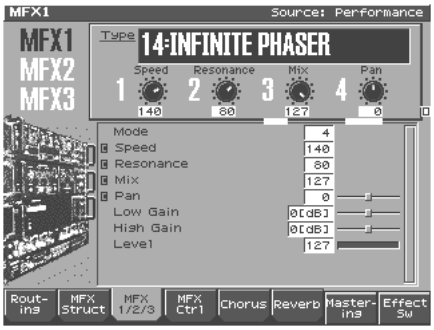
4. ***Cuando termine de realizar los ajustes pulse [8 (Close)].***

5. ***Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterión.***
Cuando vuelva a la pantalla Performance, los ajustes de des/activación se mostrarán en el siguiente área.



Editar los parámetros de los efectos

1. ***Pulse [EFFECTS] para acceder a la pantalla Effects.***



2. ***Pulse [1 (Routing)]–[7 (Mastering)] para seleccionar el efecto sque quiera editar.***

[3 (MFX1/2/3)] se alternarán entre 1, 2, y 3 cada vez que pulse el botón.

- Especifique cómo se conectan y se aplican los efectos → [1 (Routing)]
- Edite los ajustes de los multiefectos → [3 (MFX1/2/3)]
- Edite los parámetros del chorus → [5 (Chorus)]
- Edite los parámetros de la reverberación → [6 (Reverb)]

3. ***Pulse [CURSOR] para seleccionar un parámetro.***

4. ***Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para especificar el valor.***

Cuando termine de realizar ajustes pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

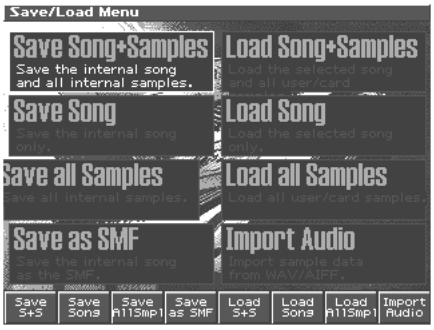
☞ Para detalles respecto a los ajustes de los efectos léase “Añadir efectos” (p.175) en el manual de instrucciones.

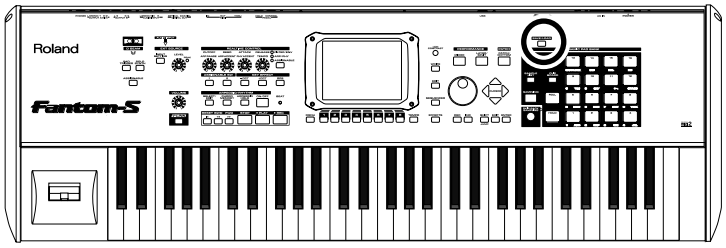
Salvar la canción que ha grabado

La canción que ha creado está temporalmente en un lugar llamado memoria interna, pero todos los datos de la memoria interna se pierden al apagar. Si quere guardar su canción, debe salvarla en la memoria de usuario del Fantom-S.

1. ***Pulse [SAVE/LOAD].***

Aparece la pantalla del menu Save/Load.





2. ***Pulse [2 (Save Song)].***

Aoarecerá la pantalla Song File Name.

Las muestras que grabe estarán en la memoria Sample, pero se perderán al apagar. Si quiere guardar las muestras también escoja [1 (S+S)].

3. ***Asignar un nombre de archivo (hasta 8 caracteres). Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar el caracter que quiere introducir.***

Para cambiar el tipo de caracter pulse [1 (Change Type)]. El tipo cambiará cada vez qu pulse este botón.

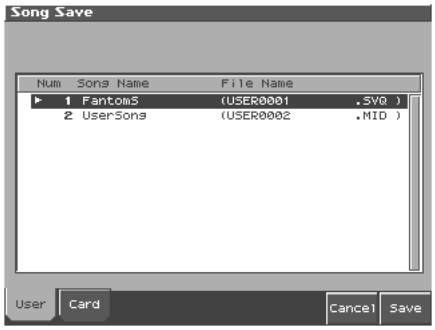
Para introducir un espacio pulse [3 (Insert)].

Para borrar el caracter de la posición del cursor pulse [2 (Delete)].

Pulse ◀ o ▶ para mover el cursor (el sitio donde se puede introducir y editar un caracter).

4. ***Pulse [8 (Write)] para finalizar el nombre de archivo.***

Aparece la pantalla Song Save.



5. ***Pulse [1 (User)] (memoria de usuario) para seleccionar un lugar para salvarlo.***

6. ***Pulse [8 (Save)].***

Aparece un mensaje pidiéndole confirmación.

7. ***Pulse [8 (Exec)] para salvar el archivo.***

Cuando el archivo ha sido salvado la pantalla indicará "Completed !"

Para detalles sobre salvar léase "Salvar/guardar una canción" (p.168) en el manual de instrucciones.

** Las pantallas impresas en este manual de instrucciones están basadas en los ajustes de fábrica. De todas formas, tenga en cuenta que en algunos casos pueden diferir de los ajustes de fábrica actuales.*